Wolfenstein Enemy Territory: La Bible

Préface:

***V**oilà bon nombre d'années que je, que nous jouons à ce jeu et il m'arrive d'être surpris d'en apprendre encore. Les informations, tutoriels et autres topics sur le sujet sont vastes, nombreux mais rarement concentrés en 1 seul document. C'est donc pour cette raison que j'ai eu l'idée de faire mes tutoriels sous un seul forum, que j'ai repris en partie pour créer ce document pdf.*

***V**ous y trouverez non seulement mes tutos les plus intéressants mais également quelques pages du wikipédia d'ET.fr. Je pense que bon nombre de joueurs pensent connaître tout sur ce jeu, mais en sont-ils si sûrs? Une seule façon de s'en convaincre: lire ce livre qui regroupe tout ou presque de ce que l'on peut trouver sur l'exploitation du jeu en tant que jeu.*

***U**n autre livre est en projet mais traitera plus de l'exploitation du jeu en dehors de ce qui est déjà ici, comme le mapping, la vidéo, création de mod, gestion de serveur dédié, etc.*

***B**onne **L**ecture à tous!*

***NB:**J'ai intentionnellement laissé libre l'utilisation de ce document. Vous pourrez couper, copier, modifier tout ou partie, le jeu étant libre entièrement depuis 2010 avec la libération du code moteur, il appartient désormais à la communauté de Wolf ET et aucun copyright ne pourras plus l'emprisonner. Il est possible que certains liens proposés soient morts, mais les fichiers seront toujours disponibles quelque part sur le net, et pour ça, joueur, Google est ton ami!*

sommaire:

Mode d'emploi ….....page 3
Système de capacité ….....page 20
Les armes ….....page 29
Les accessoires ….....page 37

1er truc que tout newbie voudra savoir..... page 39
Les bases de skill ….....page 41
Visez la tête! ….....page 55
Aiming by raziel en français..... page 56
Spawntimer ….....page 67
Qu'est-ce que le TJ ….....page 69

Tout sur les armes ….....pages 74
Stratégie classe Soldat ….....page 85
Stratégie classe médic ….....page 86
Stratégie classe ingénieur ….....page 94
Stratégie classe field-ops ….....page 97
Strategie classe covert-ops .....page 101

Fireteam ….....page 103
Expérience et capacité reçu en récompense …...page 105
Le skill? ….....page 112

Faire son 1er autoexec.cfg ….....page 115
Tutoriel configuration ….....page 122
Trucs et astuces pour autoexec.cfg ….....page 147
Hitbox .....page 149

Remerciements ….....page 152

Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory Manuel

Démarrage

Installer le jeu

- Télécharger Wolfenstein Enemy Territory et double-cliquer sur le .exe (- 260Mo)
- Télécharger et installer le patch 2.60 (patch 2.60 -10Mo)
- Télécharger le patch 2.60b et coller ces deux nouveaux .exe (*Et.exe* et *Etded.exe* à la place de l'ancien dans le dossier Wolfenstein - Enemy Territory (patch 2.60 - 3Mo)

Facultativement:

- **Activer Punkbuster**
  Ce jeu est surveillé par punkbuster, système anticheat, pour jouer sur la majorité des serveurs vous devez activer punkbuster
  Lancer le jeu, aller dans "Play online" et cliquer sur "Enable punkbuster" en bas à droite de l'écran.

- **Mettre à jour Punkbuster avec Pbsetup**
  Télécharger pbsetup.exe, il faut choisir Enemy Territory dans le menu déroulant, puis lancer la mise à jour.

- **Installer Etpro**
  Télécharger Etpro 3.2.6 et dézipper le dossier Etpro dans votre dossier *Wolfenstein - Enemy Territory*
  (Etpro 3.2.6 - 4Mo)

- **Améliorer la configuration du jeu**
  Lancer le jeu, appuyer sur le ² pour ouvrir la console (² qui est sous la touche Esc en haut à gauche de votre clavier), supprimer le ² de la ligne s'il y est, puis taper:

  /cl_maxpackets 100

  Par défaut le jeu règle les maxpackets à 30, ce qui est désormais interdit sur presque tous les serveurs. Vous devez changer vous même cette valeur pour ne pas vous faire kicker des serveurs de jeu.

Les premières fois sur un serveur, vous allez télécharger de nombreuses cartes, laissez faire, il vous les faudra pour jouer presque partout. Et il sera bien temps quand vous maitriserez le jeu, de faire du

menage dans votre disque dur.

- Une alternative pour installer Wolf:ET est d'installer le pack Ultimate Installer, qui vous installe Wolf:ET avec tous les patchs, mods, et un lot de maps.

  ET Ultimate Installer

Créer un profil

Lorsque vous démarrez Wolfenstein: Enemy Territory pour la première fois, il vous sera demandé de créer votre profil.

Dans ce profil, votre pseudo, vos binds etc. serons sauvegardés. Rentrer le pseudo que vous voudrez utiliser lors de vos parties. Vous pouvez configurer plusieurs options: réglages graphique, configuration clavier et connexion internet. Si vous indiquez une fausse vitesse de connexion internet cela risque de vous poser des problèmes une fois connecté. Lorsque vous êtes satisfait de vos réglages, cliquez sur "Create".

Trouver un serveur

Le scanner de serveur

Pour trouver un serveur, cliquer sur "Play online" dans le menu principal. Avec ça vous arriverez sur la liste des serveurs. Vérifiez que vous avez bien mis "Internet" au dessus des filtres (en haut à gauche). Cocher les filtres pour affiner la recherche (comme Cacher les serveurs vides, Serveurs uniquement avec Punkbuster, etc). Vous pouvez classer les serveurs par ordre aphabétique, par nombre de joueurs, par type de jeu, par map en cours, par ping, et aussi enregistrer vos serveurs favoris et vous connecter avec une IP fixe Pour rejoindre un serveur double-cliquer dessus.

Les objectifs

Le menu limbo

Après vous être connecté sur un serveur, vous arrivez dans le "Limbo menu" dans lequel vous

pourrez trouver les objectifs à réaliser, choisir votre classe et étudier la carte de la map. En bas se trouve une description des objectifs à réaliser. Cliquer sur le drapeau d'une équipe pour voir ses objectifs spécifiques. Vous pouvez faire défiler le texte grâce aux flèches. En cliquant sur "Play" vous entendrez un petit résumé de la situation.

Choisir une team et une classe

A droite du menu limbe vous pouvez choisir votre équipe (axes, alliées ou spectateur) en cliquant sur le drapeau correspondant. Après cela, choisissez votre classe grâce aux icônes sous les drapeaux. Le numéro en dessous de chaque classe indique le nombre de joueurs qui l'utilise.

- **Soldiers** (Soldats): Ils ont le plus grand choix en armes.
- **Medics** (Médecins): Ils peuvent secourir les blessés grâce aux trousses de soins (*medipack*) ou ressusciter les morts grâce aux piqûres.
- **Engineeurs** (Ingénieurs): Ils peuvent réparer/construire des objets ou des armes, poser des dynamites ou des mines.
- **Field ops** (Lieutenants): Ils peuvent distribuer des munitions ou lancer des tirs d'artilleries ou aériens.
- **Cover ops** (Espions): Ils peuvent renseigner sur les positions des ennemis, voler les uniformes des ennemis mort, poser des sacs explosifs télécommandés ou viser de loin avec leur fusil de sniper.

Après avoir choisi votre classe il vous faudra choisir votre arme. Certaines classes ont le choix entre plusieurs armes. Choisissez votre arme en cliquant sur le symbole représentant une arme, restez appuyé sur la souris, et relâchez sur l'arme que vous avez choisi. Quand vous avez fini, cliquez simplement sur "ok" pour commencer la partie.

Jouer à Enemy Territory

Vous pouvez jouer les maps de différentes manières, mais généralement vous devrez soit voler, garder ou détruire quelque chose. Les objectifs peuvent être étudiés sur la carte (*command map*), il suffit d'appuyer sur la touche "G".

Pour changer d'armes ou d'outils, utilisez soit les touches de votre clavier ou alors la roulette de la souris. Un coup sec sur la touche de tir permet de tirer au coup par coup. Si vous restez sur la touche, soit vous tirerez une rafale continue, ou alors vous utiliserez un des outils. Tôt ou tard vous serez blessé, pour faire remonter votre barre de vie, marchez sur un medipack, ou utilisez les étagères de soins et de munitions qui se trouvent sur la map.

Vous serez automatiquement informé des nouvelles importantes au cours de la partie par une info vocale. Si par exemple un objectif principal a été détruit vous entendrez la nouvelle.

Vous pouvez aussi communiquer avec les autres joueurs en cliquant sur "T" pour tchatter avec tout le monde, et "Z" pour chatter avec votre team. Vous pouvez aussi utiliser les messages vocaux pré-enregistrés en cliquant sur "V" et en utilisant les touches numériques pour choisir votre message.

Vous pouvez aussi créer une "fire-team", pour mieux organiser votre jeu, et avec la touche "U" vous ne communiquerez qu'avec eux.

Les bons joueurs seront récompensés par des capacités, des grades ou des médailles.

Ne marchez jamais sur les fanions au sol, ce sont des mines. Elles seront activées dés que vous marchez dessus. Si vous continuez de marcher elles exploseront. L'ingénieur peut désamorcer les mines, même si elles ont déjà été activées. S'il marche sur une mine par exemple, il devra rester dessus, et la désamorcer grâce à sa pince. Une explosion de mine cause dans 90% des cas une mort certaine.

Si vous ne pouvez plus utiliser une de vos capacités, c'est que votre barre d'énergie doit être vide (en bas à droite de votre écran).

Si vous construisez des postes de commandement (*command post*), vous accélerrez le temps de rechargement de la barre d'énergie. Sur certaines cartes vous pourrez respawner aux postes de commandements.

Déplacements

Vous pouvez courir, sauter, vous coucher, vous mettre à genoux et vous pencher. Vous devrez utiliser tous ces déplacements au cours d'une partie.

Lorsque vous utilisez la touche "sprint", vous êtes au moins 2 fois plus rapide. Plus vous resterez longtemps sur la touche "sprint", plus votre "stamina-bar" baissera. Cette barre vous indique combien de temps vous pouvez encore courir ou sauter.

Avec la touche "C" vous pouvez vous mettre à genoux. Dans cette position, vous pouvez mieux viser et vous êtes plus difficile à toucher. Avec la touche "X" vous pouvez vous coucher, là vous devenez encore plus précis (à noter que dans les dernières version de ETpro, lorsqu'un joueur se couche, la dispertion des balles s'intensifie pendant une seconde). En rampant vous êtes très difficile à toucher, mais vous ne pourrez ni tirer, ni recharger ou changer d'arme. Vous ne pourrez viser, tirer etc... que lorsque vous redeviendrez immobile.

Modes

Il existe 4 modes différents: **Objective Modus**, **Campaign Modus**, **Stopwatch Modus** et **Last Man Standing Modus**.

- **Obective Modus**: Dans ce mode, les équipes doivent réaliser plusieurs objectifs pour gagner. Ces objectifs peuvent être très différents. Une fois vous devrez voler des lingots d'or, une autre fois faire exploser 2 canons, etc. Les équipes doivent réaliser tous les objectifs primaires dans le temps imparti pour gagner.

- **Campaign Modus**: Le Campaign Modus est une sorte d'Objective Modus mais qui marche sur plusieurs cartes. Les joueurs gardent leurs capacités et leurs rangs de cartes en cartes.

- **Stopwatch Modus**: Ici les équipes doivent réaliser leurs objectifs le plus rapidement possible. Après la fin d'un round, les équipes changent de camps. L'équipe qui a défendu se retrouve en attaque, et doit réaliser l'objectif plus rapidement qu'au round précèdent.

- **Last Man Standing Modus**: Last Man Stanging Modus peut être assimilé à un Team Deathmatch. Le but est de tuer tous les membres de l'équipe adverse. Chaque joueur ne dispose que d'une vie, et il n'y a pas de médailles ou de capacités dans ce mode, il faut simplement rayer l'équipe adverse de la carte.

Respawn, renforcement-time et max-live: Dans tous les modes, sauf Last Man Standing Modus, les joueurs reviennent dans la partie après avoir été tués. Ça veut dire qu'ils ressuscitent avec le plein de vie et de munitions.

Le respawn intervient après un certain temps (*renforcement time*), au point de spawn de son équipe. Le temps jusqu'au prochain respawn est indiqué, lorsque l'on est mort en haut à gauche de votre écran. Pour utiliser le respawn, il faut, une fois que vous êtes mort, appuyer sur la barre d'espace. Sinon, vous resterez couché jusqu'à ce qu'un medic vienne vous ressusciter.

Tous les modes peuvent utiliser l'option "max-live". Cette option sert à limiter le nombre de respawn possible. Quand le nombre de vie d'un joueur arrive sur 0, il ne pourra plus respawner et passera en spectateur.

La carte de campagne

Cette carte est une carte géographique de la map, et non par zones nationales ou historiques. Nord-Afrika se passe en Afrique du Nord et est sablonneuse; vous retrouverez les maps Oasis, Battery et Goldrush. Nord Europa, au Nord de l'Europe et est humide ou neigeuse; vous retrouverez les maps Radar, Railgun et Fueldump.

Campaign:
Central Europe 1of3
TOP SECRET
1943. The Axis High Command has ordered a strategic withdrawal from the 'remote and ultimately insignificant' North African theatre and their forces are busy fortifying the Atlantic coastline in expectation of Allied raids and an eventual invasion.
The Allies have much work to do before they can hope to mount a successful invasion attempt and must gain expertise in both beach and parachute landings. Clearly, the next phase of conflict will be critical.
Wurzburg Radar
Fuel Dump
Rail Gun
SERVER INFO
KTHost
Enemy Territory MOTD
LOADING

Le menu limbe

Numéro	Fonction	Description
1	Filtres	Filtrer les objectifs
2	Liste des objectifs	Lister les objectifs
3	Audio briefing	Ecouter un descriptif audio des objectifs
4	Objectifs 3d	Les objectifs en 3d
5	Capacités	XP, skill, etc...
6	Team	Choix de la team
7	Classe	Choix de la classe
8	Arme	Choix de l'arme (cf dessous)
9	OK	Accepter les réglages
10	CANCEL	Annuler les réglages

Le HUD (Head-Up Display)

Numéro	Fonction	Description
1	Compas	Carte de symboles, partenaires, objectifs
2	Compteurs	Temps de spawn et temps restant
3	FireTeam	Joueurs de votre fireteam
4	Player	Vos infos santé, stamina, grades etc...
5	Munitions	Vos munitions restantes et votre armement
6	Capacité	Votre barre de capacité

Symboles

Symbole	Description	Capacité
	Mains	Si vous pouvez utiliser ou activer (touche F) quelque chose, ce symbole apparaîtra.
	Echelle	Ce symbole apparaitra si vous êtes en face d'une échelle qui vous permettra de monter ou descendre.
	Fragile	Si vous pouvez détruire quelques chose, ce symbole apparaîtra.
	Couteau	Si vous pouvez assassiner intantanément quelqu'un par derrière au couteau, ce symbole apparaîtra.
	Constructible	Si en temps qu'ingénieur vous pouvez construire quelques choses ce symbole apparaîtra.
	Ressusciter	Si en temps que medic vous voyez ce symbole sur un joueur c'est que vous pouvez le ressusciter.

	Tank	Si vous voyer ce symbole, seul un tank pourra le détruire.
	TnT	Si vous voyez ce symbole, seule une charge de dynamite pourra le détruire.
	Explosifs	Si un Covert ops peut détruire quelques choses grâce à son sac explosif, ce symbole apparaîtra.
	Desamorcer	Ce symbole signifie qu'un ingénieur pourra désamorcer.
	Uniforme	Si en temps que Covert ops vous pouvez voler un uniforme, ce symbole apparaîtra.

Objets stratégiques

Portes de teams

Porte ouvrable que par l'équipe adverse

Ces portes ne peuvent qu'être ouverte par l'équipe adverse. Ou alors par un Covert Ops ennemis qui a revêtu un uniforme volé. Ces portes ne s'ouvrent que pendant un court instant, se refermant toutes seules ensuite. Si vous essayez d'ouvrir une porte d'une autre team sans être un Covert Ops, ce symbole apparaitra:

Objets constructibles

Certains objets peuvent être construit par un ingénieur. Ceux-ci sont facilement identifiables grâce à de petits drapeaux. Certains objets ont un drapeau gris. Ces objets sont neutres, ils peuvent être construits par les 2 équipes. Un ingénieur peut les construire grâce à sa pince. Une barre bleue lui indiquera l'avancée de la construction. Tous les objets construits peuvent être détruits par une charge de dynamite. Certains peuvent aussi être détruits par le sac explosif du Covert Ops.

Alliés Axis Neutres

Postes de commandement

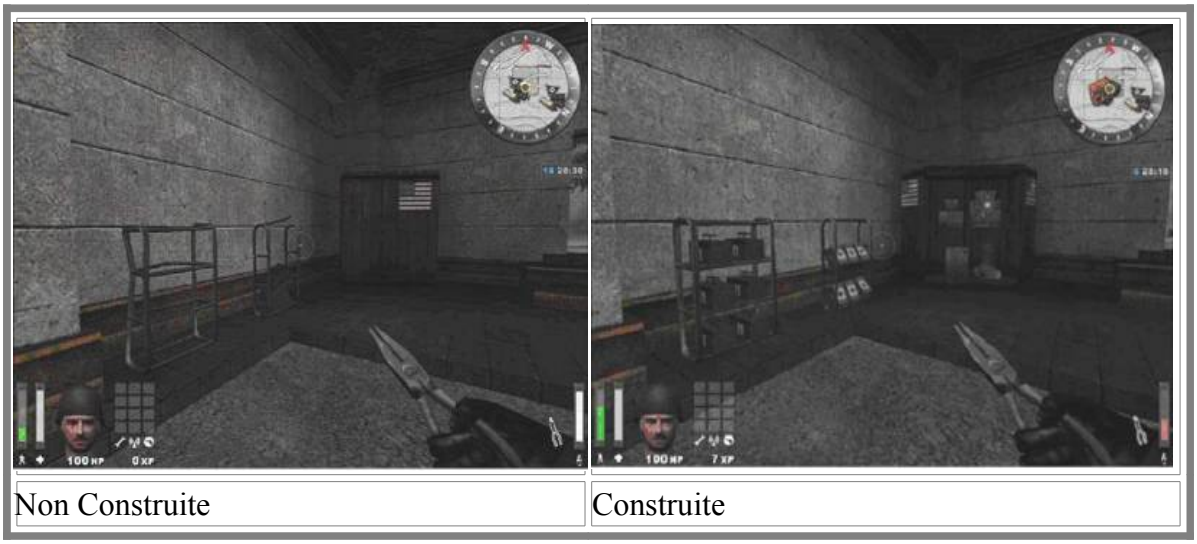
Les postes de commandement sont des objets stratégiquement très importants dans Wolfenstein: Enemy Territory. Ils sont indispensables à une équipe, car ils font en sorte que les barres d'énergies remontent plus vite.

Ils peuvent être détruits grâce à de la dynamite ou un sac explosif. Les grenades n'ont aucun effet sur eux.

On peut reconnaître un poste de commandement sur une carte grâce à ces 2 symboles:

Armoire à medic et ammo pack

Lorsque vous construisez un poste de commandement, il arrive quelques fois qu'une étagère de soins et de munitions apparaisse à coté. Ces armoires vous donnent des packs de soins et des munitions.



Non Construite	Construite

Stations MG

Sur certains points stratégiques on trouve des stations de MG. Parfois déjà construites, d'autres fois à construire. Ces MG sont très importantes pour la défense des objectifs, et se trouvent généralement dans un bunker ou à des endroits protégés. Elles peuvent être utilisées par les 2 équipes. Si une MG a été endommagée, elle peut être réparée par un ingénieur.

Véhicules

Les véhicules jouent un rôle important dans Wolfenstein: Enemy Territory. Il y a des chars, des trains et des camions. Les chars serons utilisés pour leurs puissances de feu, alors que les trains et camions pour leurs capacités de transports.

Les véhicules sont montrés de manière très explicite sur la carte, ainsi que leurs parcours à faire.

Faire bouger les véhicules

On ne peut pas rouler directement avec les véhicules. Ils ne se déplacent que si un membre de l'équipe possédant le véhicule se trouve à proximité (ou dedans pour le train).

Endommager et réparer les véhicules

Les véhicules ne peuvent pas être détruits, seulement endommagés au point qu'ils ne peuvent plus avancer. Le but de l'équipe défendant est d'endommager le véhicules le plus souvent possible pour l'empêcher d'atteindre sa cible. Celui de l'équipe attaquante est de le protéger et de le réparer. Les véhicules peuvent être endommagés grâce au panzer, aux grenades, à la dynamite, aux explosifs, aux mines ou aux tirs de l'aviation ou de l'artillerie. Lorsque vous pointez votre viseur sur le véhicule vous voyez l'énergie qui lui reste.

Si un véhicule a été endommagé, il peut être réparé par un ingénieur. Une barre de statut lui indiquera l'état des réparations. Un véhicule ne peut être réparé que lorsqu'il a été complètement endommagé et ne peut plus bouger.

Les armes 1

Utiliser une arme

Pour utiliser une arme, choisissez-la grâce aux touches du clavier et appuyez sur la touche de tir. Le tir continu peut être très utile sur les mitrailleuses. Restez simplement sur la touche pour tirer en continue. Pour tirer en rafale appuyez par à-coups sur la touche de tir. Si vous tirez en continu, le viseur va grossir et le balancement de l'arme va devenir plus grand, il en résulte une moins bonne précision.

- Le tir en rafale ou au coup par coup est plus précis qu'un tir continu.
- Le Sten MKIIS, Browning .30 MG et le MG42 chauffent lorsque l'ont tire trop longtemps sans faire de pause. Ils s'arrêtent et doivent d'abord refroidir avant de pouvoir être utilisés à nouveau. Ces armes ont une barre de chauffe rouge, lorsqu'elle arrive en buté, l'arme a surchauffé et s'arrête de fonctionner. Lorsque la température est de nouveau descendue vous pouvez de nouveau tirer.
- Les armes explosives comme le panzer ou les grenades ont en rayon de destruction totale de 1m.
- Un tir dans la tête enlève plus de vie qu'un coup dans le corps ou dans les jambes.
- Les pistolets et les mitraillettes ne sont pas très précises sur les longues distances.
- La plupart des armes doivent être à un moment ou un autre rechargées. Vous rechargez l'arme en appuyant sur la touche "R". Soyez prudent, ne rechargez pas votre arme au milieu des combats, mais trouvez un endroit calme ou protégé pour le faire.

Si vous n'avez plus de munitions pour une arme, vous ne pourrez plus la choisir jusqu'à ce que vous ayez trouvé de nouvelles munitions. Demandez-les à un Fied Ops ou prennez-les sur une armoire d'ammopack. Vous pouvez aussi utiliser les armes tombées au sol, s'il s'agit de la même que la votre, il suffit de marcher dessus pour en prendre les munitions.

Jeter son arme

Vous pouvez jeter votre arme et en ramasser une autre en marchant dessus et en appuyant sur la touche "utiliser/activer"

Les armes 2

Armes légères

Image	Arme	Description
	Couteau	Arme de base. Très efficace de dos. Moins de face.
	Luger 9mm	Arme axis. Seul le Covert Ops a un silencieux.
	Colt .45 ACP	Arme alliée. Seul le Covert Ops a un silencieux.

Armes à deux mains

Image	Arme	Description
	M1A1 thompson	Arme de base du medic et du FO. Alliés uniquement.
	MP40	Pareil que ci-dessus. Arme axis uniquement.
	M1S Garand	Se transforme en sniper en arme secondaire.
	K43	Pareil que ci-dessus.
	FG42	Mitraillette de gros calibre ou sniper peu précis.
	Sten	Grosse précision, mais chauffe très vite.
	M1 Garand + M7	Tir alternatif envoie des grenades.
	K43 + GPG40	Pareil que ci-dessus.

Armes lourdes

Image	Arme	Description
	MG42	Se coucher amène plus de précision. Chauffe rapidement.
	81mm Mortar	Utilisez le tir alternatif pour pouvoir tirer au mortier (il faut aussi être accroupi)
	Panzerfaust	Arme la plus destructive, mais la plus longue à utiliser.

	Lance flammes	Impossible à rechanger. Attention au retour de flamme.

Armes explosives

Image	Arme	Description
	Grenades	Nombre variant selon la classe. Attention, elles explosent au bout de 5 secondes.
	TnT	Minuteur de 30 secondes. Plus le clignotement est rouge, plus l'explosion est proche.
	Satchels	Sac d'explosif muni d'une télécommande. Surtout pour les objectifs.
	Mines	Ne courrez pas sur les drapeaux, ce sont des mines. Elles sont désamorçables par les ingénieurs.

Armes fixes et autres

Image	Arme	Description
	Browning M19	Utilisation mixte. Chauffe assez vite mais est destructrice.
	Jumelles	Utilisation de FFE pour les Fieldops et de découverte des mines pour les CoverOps

Les Classes

Image	Classe	Description
	Soldat	Choix entre 5 armes: Mortier, Panzerfaust, MG42, Lance-flammes et MP40/Thompson. Classe très destructrice mais plutôt lente.
	Medecin	A pour objectif de soigner ses coéquipiers avec les trousses de soins (*medipacks*) ou de les relever avec ses piqûres. Peut fragguer avec sa Thompson / MP40 et son luger.
	Ingénieur	Peut construire/réparer des véhicules ou des bâtiments. il peut également les détruire grâce à sa dynamite. Il peut aussi poser des mines et les désamorcer. Enfin, il peut fragguer avec Mp40/Thompson mais également avec son garand ou son K43. Une classe indispensable.
	Field Ops	Peut envoyer des Airstrike (bombardement aérien) et des FFE (tirs d'artillerie). Il peut également approvisionner ses coéquipiers avec des packs de munitions et fragguer avec sa Mp40 ou sa Thompson
	Covert Ops	Peut sniper avec son fusil de sniper, fragguer avec sa sten ou avec son Fg42. Il peut détruire certains objectifs avec son Satchel, découvrir les mines avec ses jumelles et prendre un habit de l'adversaire.

Rangs

Insigne	Axis	Alliés
Aucun	Schutze (Stz)	Private
	Oberschutze (Otz)	Private 1st Class (PFC)
	Gefreiter (Gfr)	Corporal (Cpl)
	Feldwebel (Fwb)	Sergeant (Sgt)
	Leutnant (Ltn)	Lieutenant (Lt)
	Hauptmann (Hpt)	Captain (Cpt)
	Major (Mjr)	Major (Maj)
	Oberst (Obs)	Colonel (Cnl)
	Generalmajor (GMj)	Brigadier General (BGn)
	Generalleutnant (GLt)	Lieutenant General (LtG)
	General (Gnl)	General (Gen)

Statistiques

Statistique	Description
Highest Fragger	Celui qui a tué le plus
Highest Experience	Celui qui a fait le plus de points d'expériences
Highest Ranking Officer	Celui qui a le plus haut rang
Most Highly Decorated	Celui qui a le plus de médailles

Highest Battle Sense	Le meilleur combattant
Best Engineer	Le meilleur ingénieur
Best Medic	Le meilleur medecin
Best Fieldops	Le meilleur Fieldops
Best Coverops	Le meilleur Coverops
Best Soldier	Le meilleur soldat
Best Light Weapons	Le meilleur à l'arme légère
Highest Accuracy	Meilleure précision
I Ain`t Got No Friends Award	Celui qui a fait le plus de teamkills
Welcome Newbie	celui qui a fait le moins de points (<100)

Les médailles

Medaille	Description	Traduction	Abrévation
	Highest Battle Sense	Plus grand Sens de la Bataille	B?
	Best Engineer	Meilleur Ingénieur	E
	Best Medic	Meilleur Médecin	M
	Best Field Op	Meilleur Lieutenant	F
	Highest Light Weapons	Meilleur Arme Légère	L
	Best Soldier	Meilleur Soldat	S
	Best Covert Op	Meilleur Espion C	C

Communication

Lors d'une campagne vous devez pouvoir communiquer, coordonner ou coopérer avec vos coéquipiers. La méthode la plus rapide est d'utiliser le Voice-Chat. Avec lui vous pouvez choisir différentes informations et les donner à votre équipe.

Message du QG de commandement
Lorsque vous jouez, vous entendez les informations en audio venant du Quartier Général. Comme par exemple l'accomplissement d'un objectif.

Chatter avec tout le monde
Appuyez sur la touche "T", et écrivez ce que vous voulez dire à tout le monde. Ensuite appuyer sur "ENTER" pour le diffuser. Les infos concernant tout les joueurs serons données en vert.

Team chat
Appuyez sur la touche "Y", et écrivez ce que vous voulez dire à votre équipe. Ensuite utilisé "ENTER" pour le diffuser. Les infos ne concernants que votre team serons données en bleu

Audio chat
Appuyez sur la touche "V" pour ouvrir le menu des Voice-Chat. Choisissez votre message grâce aux touches numériques.

Fire team
Lorsque vous êtes sur un serveur, que vous avez choisis votre classe et votre arme, il vous sera demandé si vous voulez rejoindre ou créer un "Fire-Team". Les *fire-team* vous permettent de mieux coordonner votre équipe. Les joueurs faisant partis de votre *fire-team* reçoivent un grand symbole au dessus de leurs têtes. Vous pouvez ne communiquer des informations qu'à eux sans que le reste de l'équipe les reçoivent.

Fire Team chat
Appuyez sur la touche "U", et écrivez ce que vous voulez dire à votre *fire-team*. Ensuite utilisez "enter" pour le diffuser. Les infos ne concernant que votre fire-team seront écritent en jaune.

Fire team audio chat
Appuyez sur la touche "Y" et choisissez entre "attack" ou "fall back". « General » vous ramène dans le menu principal du voice chat.

Voter
Les joueurs ont la possibilité de voter, pour soit changer des options du serveur, ou alors kicker un joueur indésirable. Lorsqu'un joueur demande un vote, le sujet et le nombre de voix s'affiche à gauche de votre écran. Pour voter, appuyez sur F1 pour "oui" et F2 pour "non". Pour demander un vote, appuyé sur "escape" et trouvez dans le menu l'onglet "VOTE".

Serveur

Trouver un serveur

Chiffre	Nom	Description
1	Filtres	Filtrer les serveurs
2	Connexion	Local / Internet / Favoris
3	Mode	Ne montre que les serveurs dans le mode choisi
4	Filtres box	Filtrer les serveurs
5	Liste	Liste des serveurs. Vous pouvez tout classer
6	Actualiser	Rafraichir la page
7	Serveur IP	Vous donne l'IP du serveur
8	Infos	Vous donne toutes les infos sur un serveur
9	Punkbuster	Activer/Desactiver Punkbuster
10	Retour	Pour retourner au menu précédent
11	Connection	Se connecter au serveur

Créer un serveur

Il existe 2 sortes de serveur, les «Listen Server» et les «dedicated Server»:

- **Listen Server**: vous permet de modérer le serveur tout en jouant dessus
- **Dedicated Server**: vous permet de modérer le serveur mais pas de jouer dessus. Dedicated server utilise moins de ressources system, et sont aussi plus stable, on peut mieux jouer dessus. Listen serveur sont idéaux pour les LAN.

Pour créer un serveur cliqué sur «Host-Game» dans le menu principal. Vous trouvez beaucoup de réglages pour le configurer.

Settings: Ici vous pouvez choisir le mode, activer ou désactiver Punk Buster, Friendly fire etc.
Gametype: Lorsque vous changer de mode, une liste de maps apparaît, cliqué sur une carte pour la choisir. En mode campagne vous pouvez choisir des campagnes complètes. Une campagne se compose de 3 maps.Détails : Un petit résume de la carte et des objectifs.
Advanced: Une liste d'options supplémentaires comme le mot de passe, le message du jour etc.
Start server: Pour lancer le serveur après avoir régler les différentes options.

Système requis

1. Windows® 98/ME/2000/XP OS (Windows NT 4.0 n'est pas recommandé)
2. 100% Windows® 98/ME/2000/XP compatible system (including all 32-bit drivers)
3. Intel® Pentium® III 600Mhz processor or AMD equivalent
4. 128 MB RAM
5. 32 MB 100% fully OpenGL® compliant 3-D video card
6. Microsoft® DirectX® 8.1 or higher (not included)
7. 271 MB free hard disk space for game files
8. 500 MB free hard disk space for swap files
9. 100% Microsoft® Windows® compatible keyboard

10.100% Microsoft® Windows® compatible mouse
11.100% Microsoft® Windows® compatible sound card

- Pour jouer sur internet, 100% Windows® 98/ME/2000/XP compatible avec modem 56.6k ou meilleure connexion internet. Jouer avec un modem 56.6k n'est pas recommandé pour jouer avec plus de 8 joueurs; broadband players should be able to handle up to 32 depending on their connection with the server on which they're playing.

Ces cartes graphiques ont été testées (par Activision) et approuvées:

1. GeForce 4 Ti 4600
2. GeForce 4 MX
3. GeForce 3
4. GeForce 2 Ultra
5. GeForce 2 MX
6. GeForce256
7. Radeon 8500/64
8. Radeon 7200/64
9. Radeon 9700 Pro/128
10. Xabre 400

Splash Damage

- Game Designer / Managing Director: Paul Wedgwood
- Business Director: Francisca Wedgwood
- Lead Artist / Creative Director: Richard Jolly
- Arstist / Animator: Francis Hobbins
- Additional Art: Per Abrahamsen
- Lead Programmer: Arnout van Meer
- Programmer: Gordon Biggans
- Programmer / Artist: Randy Reddig
- Designer / Audio Engineer: Tim Kautz
- Designer / Writer: Edward Stern
- Executive Producer: Kevin Cloud
- Additional Progamming: Timothee Besset
- Drew Markham - Voice of Allied / Axis soldiers
- Neil Ross - Voice of Axis Commander
- Granville van Dusen - Voice of Allied Commander
- Nerve Software - Intro Movie Masters

Le jeu a été diffusé le 29 mai 2003.

Système de capacité

Voici les explications du système de capacités intégré à Enemy Territory. Chaque classe bénéficie du Battle Sense et du Light Weapons , en plus de la spécificité de chaque classe.

Light Weapons

On acquiere les niveaux par le frag et uniquement avec des armes légeres: MP40, Thompson, Sten, M1 Garand, FG42, K43, Grenades.

Points d'Expérience

- **3**: Pour un kill grace à une grenade, un coup dans les jambes, les bras ou le corps
- **5**: Pour un kill grace à un headshot (tir dans la tete)

Level 1 - Increased Use of Light Weapon Ammuniation

Avec ce niveau, on obtient pour chaque arme légere un chargeur supplementaire. Par exemple, 30 cartouches de plus avec le MP40. Très utile pour le médic.

Level 2 - Faster Reload

La vitesse de rechargement de l'arme est plus rapide de 33%.

Level 3 - Increased Use of Light Weapon Handling

Pas très évident, mais augmente la précision de 35%.

Level 4 - Dual-Wield Pistols

Le dernier niveau vous donne la possibilité d'avoir deux pistolets en même temps au lieu d'un seul.

Battle Sense

Le niveau de battle sense augmente lors des combats rapprochés. Plus on combat, plus ca monte (à noter que si vous vous voulez gagner des points en battle sense il faut au moins survivre 30 secondes après avoir vécu ce qui est écrit ci-dessous).

Points d'Expérience

- **0**: Si on ne prends pas part aux combats
- **2**: Si on a subi des blessures
- **5**: Si on a subi et donné des blessures
- **8**: Si on a subi des blessures, et tué un adversaire

Level 1 - Binoculars

Avec ce premier niveau, vous recevez une paire de jumelles. Ce niveau ne sert à rien pour le FieldOp et le CovertOp.

Level 2 - Improved Physical Fitness

Avec ce niveau, votre barre de sprint remontera plus rapidement.

Level 3 - Improved Health

Augmente votre barre de vie. 17 Pv pour le Médic, 15 Pv pour l'Ingénieur et le Soldat ainsi que pour le Field Op et le Covert Op.

Level 4 - Trap Awareness

Affiche un message: "Mines have been reported in this area" à certains endroits ou les mines adverses sont posées. Rend les mines visibles sous forme transparente.

Medic

Ce niveau augmente en donnant des soins (medipacks / revives). Attention, il ne fonctionne pas après un kill revive ou TeamKill (on ne gagne pas d'XP en donannt des medipacks à un nautre médic).

Points d'Expérience

- **1**: Médipack donné
- **4**: Revive quelqu'un

Level 1 - Medic Ammo

Le même effet que Light Weapons 1, vous offre un chargeur supplémentaire et augemnte votre nombre de piqures.

Level 2 - Improved Resources

Votre barre de capacité se rempli plus rapidement. Vous pouvez alors donner plus de medipacks d'un coup.

Level 3 - Adrenalin Needles

La personne que vous relevez aura desormais la totalité de sa barre de vie. Votre piqure devient verte.

Level 4 - Adrenalin Self

Le medic possède une nouvelle piqure rouge permettant de se donner de l'adrenaline. Le barre d'endurance reste pleine pendant 10 secondes et il devient deux fois plus résistant aux balles.

Ingénieur

Ce niveau augmente en posant des dynamites, en construisant ou en réparant, en posant des mines et en utilisant la rifle du Garand ou du K43.

Points d'Expérience

- **3**: Véhicule réparé
- **5**: Objectif construit (50 % Power bar)
- **7,5**: Objectif construit (100 % Power bar)
- **10**: Objectif détruit (dynamite)
- **3**: Kill avec rifle grenade
- **4**: Kill avec mine / dynamite
- **4**: Désamorcer une mine ennemie
- **6**: Désamorcer une dynamite ennemie

Level 1 - Improved use of Explosive Ammuniation

8 grenades a disposition à la place des 4 habituelles.

Level 2 - Improved Dexterity

Construire ou armer des dynamites plus rapidement.

Level 3 - Improved Construction and Destruction

Divise de trois quart le niveau pour poser des dynamites.Vous voyez également les mines ennemies et vous pouvez les desamorcer.

Level 4 - Flak Jacket

Vous protège des eclats causés par toutes explosions.

Field Ops

Ce niveau augmente en donnant des munitions, en placant des FFE ou en envoyant des AirStrikes.

Points d'Expérience

- **1**: Ammo pack donné
- **3**: Kill avec bombardement
- **4**: Kill avec artillerie

Level 1 - Improved Resources

Divise par deux la barre pour donner un pack. ne bouge pas pour les FFE ou AirStrikes.

Level 2 - Improved Signals

Divise par deux la barre pour envoyer un AirStrike ou un FFE. Complète le niveau 1.

Level 3 - Improved Air and Ground Support

Les AirStrikes sont desormais doubles, les FFE durent deux fois plus longtemps.

Level 4 - Enemy Recognition

Permet de détecter un coverop déguisé. "Disguised Enemy!"

Soldat

Ce niveau augmente en tuant des adversaires à l'arme lourde.

Points d'Expérience

- **3**: Kill à la MG (mobile / fixe), au mortier, au lance-flammes et au panzer

Level 1 - Improved Projectile Resources

Réduit le cout en énergie d'un cout de Panzer ou de Mortier.

Level 2 - Heavy Weapons Profiency

Permet aux armes comme la MG42 de chauffer moins vite.

Level 3 - Improved Dexterity

Les armes lourds ne vous ralentissent plus.

Level 4 - Improved Weapon Handling

Couplé avec le niveau 2 du BattleSense, ce niveau vous offre la possibilité de remplacer votre pistolet par une MP40 ou Thompson.

Covert Ops

Ce niveau augmente en utilisant les capacités du COverOps : tuer au sniper ou prendre des habits.

Points d'Expérience

- **3**: Kill avec sniper (La visée à lunette doit être activée !)
- **3**: Mine révélée
- **5**: Voler uniforme
- **5**: Kill avec un Satchel
- **7**: Détruire objectif avec Satchel (utilité des command posts ennemis)

Level 1 - Improved use of Scoped Weapons Ammuniation

Zou, un chargeur de plus

Level 2 - Improved Sabotage and Infiltration

Renforce la discrétion lors d'une prise de vetements. Réduit l'énergie pour les fumigène ou les satchels.

Level 3 - Breath Control

Augmente la vitesse de stabilisation en mode sniper et réduit légèrement le recul.

Level 4 - Assasin

On peut utiliser toutes les armes sans perdre son uniforme et on peut stabber un ennemi plus facilement au couteau.

Les armes

Les armes sont essentiellement les mêmes des côtés alliés et axis, simplement leur aspect visuel ont été changé pour mieux coller à la réalité. Par exemple les grenades n'ont pas le même aspect qu'elles soient alliées ou axes mais ont exactement les mêmes caractéristiques de destruction, idem avec les pistolets.

Couteau

Même si c'est l'arme qui octroie le moins de dégats elle n'est pas a négliger. Elle permet quand le

coup est donné dans le dos de tuer rapidement un ennemi et de manière silencieuse. De plus elle permet d'achever les blessés ou de détruire un objet gênant tout en économisant ses balles.

Camp	Dommages	Dommages dans le dos	Chargeur	Classe
alliés et axes	10-13	107	Field Ops	Toutes

Pistolet:

Le Pistolet ne donne que des dommages limités, mais tire d'une facon continue.

Luger 9mm

Camp	Dommages au corps	Dommages à la tête	Chargeur	Classe
axes	18	40-50	8 cartouches	Toutes

Silent luger 9mm

Camp	Dommages au corps	Dommages à la tête	Chargeur	Classe
axes	18	40-50	8 cartouches	Covert Ops

En utilisant la touche «alternate» on peut enlever ou remettre le silencieux.

Colt .45ACP 1911

Camp	Dommages au corps	Dommages à la tête	Chargeur	Classe

alliés	18	40-50	8 cartouches	Toutes

Silent Colt .45ACP 1911

Camp	Dommages au corps	Dommages à la tête	Chargeur	Classe
alliés	18	40-50	8 cartouches	Covert Ops

En utilisant la touche « alternate » on peut enlever ou remettre le silencieux.

MP40

Mitraillette standard de l'armée allemande. Bonne rapidité de tirs et bonnes précisions a condition d'être accroupi.

Camp	Dommages au corps	Dommages à la tête	Chargeur	Classe
axes	18	40-50	30 cartouches	Soldat, Medic, Ingénieur, Field Ops

Thompson

Mitraillette standard de l'armée américaine. Bonne fréquence de tirs et bonnes précisions a condition d'être accroupi.

Camp	Dommages au corps	Dommages à la tête	Chargeur	Classe
alliés	18	40-50	30 cartouches	Soldat, Medic, Ingénieur, Field

				Ops

Sten

Une mitrailleuse très puissante, tant en précision qu'en cadence de tir, et de surcroît silencieuse. Mais attention, son canon chauffe très vite, et vous ne pourrez pas tirer tout un chargeur sans entre temps avoir laissé refroidir le canon.

Camp	Dommages au corps	Dommages à la tête	Chargeur	Classe
alliés et axes	14	40-50	30 cartouches	Covert Ops

Attention chauffe au bout de 15-16 cartouches.

K43 version lance grenade

Un fusil très efficace sur courte distance, inflige beaucoup de dégâts à l'ennemi, mais ne contient pas beaucoup de cartouches par chargeurs. A la particularité de pouvoir lancer des grenades.

Camp	Dommages au corps	Dommages à la tête	Chargeur	Classe
axes	34	54-68	10 cartouches + 5 grenades	Ingénieur

K43 version sniper

Une autre version du K43, très précise pour les tirs de loin grâce à son viseur. De plus il est muni d'un silencieux. La vue en mode sniper a tendance a se balancer, et il faudra attendre qlq instant le temps qu'elle se stabilise pour être très précis de loin. Attention au recul après le tir.

Camp	Dommages au corps	Dommages à la tête	Chargeur	Classe
axes	34 / sniper: 50	54-68 / sniper: 80-100	10 cartouches	Cover Ops

M1 Garand version lance grenade

Version américaine du K43, un fusil très efficace sur courte distance, inflige beaucoup de dégâts à l'ennemi, mais ne contient pas beaucoup de cartouches par chargeurs. A la particularité de pouvoir lancer des grenades.

Camp	Dommages au corps	Dommages à la tête	Chargeur	Classe
alliés	34	54-68	8 cartouches + 5 grenades	Ingenieur

M1 Garand version sniper

Une autre version du M1 Garand, très précise pour les tirs de loin grâce à son viseur. De plus il est muni d'un silencieux. La vue en mode sniper a tendance a se balancer, et il faudra attendre quelques instants, le temps qu'elle se stabilise pour être très précise de loin. Attention au recul après le tir.

Camp	Dommages au corps	Dommages à la tête	Chargeur	Classe
alliés	34 / sniper: 50	54-68 / sniper: 80-100	8 cartouches	Cover Ops

FG42

Arme de prédilection des parachutistes. Une grande cadence de tir, et à l'avantage de posséder un zoom, certes moins efficace que celui du M1 ou du K43 mais très utile pour les tirs a moyenne distance. Attention aux munitions, elle baisse très vite vue la cadence de tir.

Camp	Dommages au corps	Dommages à la tête	Chargeur	Classe
alliés et axes	15 / sniper: 30	40-50 / sniper 48-60	20 cartouches	Cover Ops

Panzerfaust

Le lance rocket est l'arme la plus puissante d'ET. Sa puissance de destruction est énorme, et surtout dans un grand rayon. En contrepartie, vous serez très lent à vous déplacer, et son temps de rechargement est très long.

Camp	Dommages au corps	Dommages à la tête	Chargeur	Classe
alliés et axes	explose	explose	1 rocket sur 4	Soldat

Flamethrower

Le lance flamme est une arme d'une redoutable efficacité. Vous ne pouvez vous déplacer que relativement lentement avec, son rayon d'action est assez grand et ses flammes octroient beaucoup de dégâts, mais attention au retour de flammes ou à ses coéquipiers.

Camp	Dommages au corps	Dommages à la tête	Chargeur	Classe
alliés et axes	brûle 5hp/seconde	brûle 5hp/seconde	200 litres	Soldat

MG 42 Mobile

Mitrailleuse lourde, très puissante et transportable. Elle a plusieurs défauts, vos déplacements serons ralentis par le poids, elle est totalement incontrôlable en position debout et chauffe en tir continue, mais par contre elle octrois des dégâts très importants, et en position couchée, elle est tres precise.

Camp	Dommages au corps	Dommages à la tête	Chargeur	Classe
alliés et axes	20	20-20	150 cartouches	Soldat

Mortar

Mortier mobile. Arme très efficace dans certaines conditions. Permet surtout de couvrir une zone précise tout en restant a couvert.

Camp	Dommages au corps	Dommages à la tête	Chargeur	Classe
alliés et axes	explose	explose	1 obus	Soldat

MG 42 fixe

La même arme que celle du soldat, mais qui a l'avantage de pouvoir être utilisé par tout le monde. Relativement précise, elle chauffe également rapidement et est très fragile, elle peut être endommagée par une grenade, un airstrike ou un panzer. Peut par contre être réparée par un ingénieur.

Camp	Dommages au corps	Dommages à la tête	Chargeur	Classe
alliés et axes	20	20-20	Cartouches illimitées	Toutes

Boardgun of Tank

Mitrailleuse installée à bord des chars. Arme très efficace, cadence de tir très rapide, aucuns recul, gros dégâts, elle n'a que le défaut de chauffer.

Camp	Dommages au corps	Dommages à la tête	Chargeur	Classe
alliés et axes	20	20	Cartouches illimitées	Toutes

Grenades

Grenade standard. Si leurs aspects changent que vous soyez allies et axes, leurs efficacité est la même.

Camp	Dommages au corps	Dommages à la tête	Classe
alliés et axes	explose	explose	Toutes

Mines

Mine anti personnel. Elles servent majoritairement a rendre un passage plus dur à traverser, mais sont également utiles pour endommager les tanks lorsqu'ils roulent dessus.

Camp	Dommages au corps	Dommages à la tête	Classe
alliés et axes	explose	explose	Ingénieur

Attention, le nombre de mines posées autorisé est limité au niveau du serveur.Il existe dans certain serveur plusieurs type de mines, les M-Mines (Mine anti-personnel), les S-Mines (Mine explosif, pratique contre un véhicule ou un tank), et les G-mines, (Mines a gaz,utile pour tuer une groupe de soldat ayant peu d'énergie)

Dynamite

Spécifique a l'ingénieur, c'est grâce à elle que vous pourrez rentrer dans certaines parties du jeu ou tout simplement détruire votre objectif. Elles doivent être armées après avoir été posées, et explosent après 30 secondes. Mais attention, un ingénieur ennemi pourra la désamorcer pendant ce temps.

Camp	Dommages au corps	Dommages à la tête	Classe
alliés et axes	explose	explose	Ingénieur

Sac explosif

Un simple sac mais rempli d'explosifs. Permet surtout de détruire certaines constructions très rapidement. Une fois posé, il attendra gentiment que vous utilisiez la télécommande pour le faire exploser. Peut aussi servir à tuer.

Camp	Dommages au corps	Dommages à la tête	Classe
alliés et axes	explose	explose	Covert Ops

Airstrike supportfire / Bombardement aérien

Permet au Field Ops de signaler grâce à un fumigène où l'aviation doit effectuer un bombardement.

Camp	Dommages au corps	Dommages à la tête	Classe
alliés et axes	boum	boum	Field Ops

Jumelles

Ont plusieurs utilisations selon la classe. Elles permettent de voir au loin, mais pour le Field Ops permet d'indiquer à l'artillerie une cible pour effectuer des tirs. De plus pour le Cover Ops elles permettent de voir si des mines ennemies on été posées.

Camp	Classe
alliés et axes	Toutes

Les accessoires

Fumigène

Le fumigène du Cover Ops permet de créer un écran de fumée assez dense pour pouvoir passer inaperçu.

Camp	Classe
alliés et axes	Covert Ops

Trousse de secours

Distribué par la classe medic, permet de faire remonter la barre de vie des soldats blessés au combat.

Camp	Classe
alliés et axes	Medic

Seringue

Objet spécifique au medic, la seringue permet de faire "ressusciter" un soldat mort mais donc le corps n'a pas été achevé. Tout simplement indispensable.

Camp	Chargeur	Classe
alliés et axes	10	Medic

Boite de munitions

Distribuer par le Field Ops, les packs de munition permettent de se réapprovisionner en munitions de toutes sortes.

Camp	Classe
alliés et axes	Field Op

Pince

Permet à l'ingénieur d'amorcer ou de désamorcer une dynamite, et de construire divers objets.

Camp	Classe
alliés et axes	Ingénieur

1er truc que tout newbie voudra savoir:

La première chose que l'on fait en installant Wolfenstein enemy territory , c'est de jouer, sans autre apperçu du jeu. Vous pouvez jouer sans connaître tous ces bidules, mais c'est tellement plus fun de les connaître !

1) La console.

La console est une fenêtre que l'on peut ouvrir en appuyant sur la touche « ² » de votre clavier. Cette touche se trouve sous la touche « echap » ou « esc » selon le modèle de clavier.

Cette console s'ouvre du haut vers le bas sur un ½ écran. Vous pouvez la déployer plus généreusement en appuyant simultanément sur « alt + ² » et la fenêtre prend la place de tout l'écran. Ou plus discrête en appuyant sur «Ctrl+ ² »

Du texte s'y écrit tout seul, un curseur clignote vous donnant la possibilité d'écrire vous-même un texte. Que pouvez-vous y écrire ? 2 choses principales. Un texte simple, correspondant à un tchat

général que tout le monde peut lire. Dans le jeu, ce tchat s'écrit dans une fenêtre en appuyant sur « T ». Au passage, si vous appuyez sur "Y", vous tchatez uniquement avec votre camp. Un autre Tchat existe, c'est si vous êtes en escouade (Fire_Team) et vous tchatez sur ce canal en appuyant sur "U".

-Le mp (message privé) : Sur un serveur public shrub (souvent appeler Pub) il vous est donner la possibilité d'envoyer un message privé à une voir un groupe de personne, qu'il soit dans votre équipe ou non, voire quelqu'un en spectateur (spec). Pour envoyer un mp à un joueur, ouvrez la console (finalement très utile cette console, non ?) et inscrivez-y :

/m pseudo message

*exemple : Vous souhaitez envoyer un mp à un joueur nommé « Boudiou » et lui demander l'heure qu'il est. Tapez dans la console :

/m boudiou quelle heure est-il ?

Le message est visible par vous (apparaissant à l'écran en jaune) et le joueur qui reçoit le message (identiquement)

Vous pouvez aller plus vite en tapant :

/m bou kel heure il est ?

Seulement, si plusieurs joueurs ont leurs pseudos qui commence par « Bou » tous recevrons ce message. Ainsi, vous pouvez informer ou demander quelque chose à un groupe.

*exemple : Vous voulez dire bonjour à tout les KDM présents sur le serveur, et rien qu'à eux. Tapez dans la console :

/m kdm bonjour.

Vous pouvez y mettre une commande également. Une commande est un « ordre » que vous donnez à votre machine afin de modifier un paramètre, ou ordonner une action. Cet ordre est précédé d'un « slasch » soit le symbole « / »

-le bind : Le bind est un ordre qui permet d'assigner une touche à une action. En d'autre termes, vous indiquez à votre machine que lorsque vous appuyer sur une touche, il doit se produire l'action que vous commander.

*exemple : Dans ce premier exemple, nous allons « binder » le « K » pour que vous mouriez dés pression sur cette touche. Dans la console que vous avez déployé, tapez le texte suivant:

/bind k kill

Refermez votre fenêtre, mettez-vous dans une partie et appuyez sur « k ». Vous mourez, mais vous ne serez remis en renfort que si vous appuyez sur la barre « espace ».

Je n'irais pas plus loin sur le sujet, le reste étant pour plus tard.

Les bases de skill

Voilà de quoi occuper un week-end pluvieux en améliorant son skill!

Vous en avez marre de perdre? vous pensez tout vous souvenir de ce qu'il faut ou pas faire? Vous cherchez des infos pour vous améliorer? STOP!!

Vous êtes à la bonne adresse!

Tir

-Même si vous voulez être un ingé et vous concentrer sur l'objectif, vous devez encore pouvoir prendre soin de vous-même.

-Reagissez rapidement.

-jouer à Reflex.

-Pour le tir à longue portée, il est important que vous puissiez regarder la scène devant vous, et immédiatement identifier un ennemi.

Pensez à la portée.

Il y a 3 portées: portée courte, portée moyenne, et portée lointaine. Voici comment les dommages MP40 changent avec la portée:

Portée	Corps	Tir à la tête (avec casque)	Tir à la tête (sans casque)
Courte	18	40	50
Moyenne	09 à 18	10 à 40	10 à 50
Lointaine	9	10	10

Désactivez les effets graphiques.

-Ceux-ci peuvent être désactivés via le menu "View" de vos options.

-Draw Gun: Désactivez. Avoir votre arme dessiné sur l'écran est gênant car elle prend une bonne partie de l'écran...

L'autre chose est que quand votre arme est affichée, vous avez des effets de flashs.

-Blood splatter: Quand vous vous faites toucher, il y a du sang qui gicle sur l'écran? DESACTIVEZ L'OPTION

-Particles: Désactiver les particules. L'avantage c'est que vous pouvez tirer à travers sans être déranger par la fumée.

Mais ca implique de l'autre côté que vous ne pouvez déterminer si vous foncez dans une attaque d'artillerie.

Ajustez la sensibilité de votre souris.

-Avant tout, je pense que vous devriez télécharger le tutorial de RaZiel sur la sensibilité appelé "Aiming by RaZiel" pour acquérir de meilleurs tirs. (Une traduction du document le plus essentiel est dans les piges de La Bible)

(C'est un téléchargement de 99MB car il contient quelques vidéos mais qui valent bien l'attente):

-Une souris à basse sensibilité est excellente pour pister l'ennemi et l'aligner avec des tirs précis à distance.

-apprendre à utiliser votre bras entier pour bouger la souris, pas juste votre votre poignet.

-utiliser le clavier pour viser en addition avec l'usage de la souris.

Avoir un bon FPS et ping.

-Téléchargez les plus récents drivers vidéos et audios

-ouvrez la console (en appuyant sur le bouton "~" ou «²») et tapez "/cg_drawfps 1".

-Assurez vous de toujours jouer sur des serveurs ayant un ping le plus bas possible (5 à 90).

Dans la plupart des jeux, vous pouvez compenser ceci en visant légèrement en avant de votre ennemi.

Trouvez votre mire (crosshair/Xhair) idéale:

Il y a 3 choses importantes que vous devez considérer: taille, forme et couleur.
Pour la taille, 2 choses à garder en mémoire:

Largeur: quand vous déplacez votre souris un peu elle doit rester facile à voir.
Petit: mieux pour faire des HS, suivre une cible à moyenne et longue portée

Si vous êtes nouveaux dans WET, la taille de la mire par défaut est probablement meilleur pour vous.

Elle est grosse et évidente, laquelle est bonne pour le combat à courte portée, ce qui est probablement ce qu'il y a de mieux pour améliorer votre technique pour des combats à grande portée.

Vous allez probablement beaucoup bouger votre souris quand vous essayerez de combattre en en déplacement. Donc choisissez une grosse mire pour ne pas perdre votre cible.
Quand vous serez meilleurs, vous pourrez éventuellement choisir une mire plus petite.

A ce niveau, les HS seront plus nombreux, vous tirerez de plus en plus loin, et vous essayerez de "straffer" en réduisant les déplacement de votre mire en conservant une mire petite (cela vous semblera plus facile pour suivre une cible).
Le but ultime étant étant de l'avoir au centre de votre écran. C'est beaucoup plus simple de suivre une cible en ayant une mire toute petite à l'intérieur du contour des corps visé qu'une énorme mire. Cependant il se peut que vous perdiez votre cible quand même. Donc il est bien de mettre une couleur voyante.

A mon avis, c'est ce qu'il y a de mieux à utiliser car cela permet une meilleur précision car elle reste bien visible.
Ne vous découragez pas si cette mire vous désoriente. J'ai utilisé la mire par défaut et je détestais le point en mire au début. Mais après avoir lu nombreux forum traitant du sujet pour écrire ce guide et il en ressort que le point est ce qu'il y a de mieux et maintenant, j'adore car après s'être habitué à viser avec, c'est vraiment ce qu'il y a de mieux.

Vous devez expérimenter et voir ce qui vous convient le mieux. Essayez le point et voyez si vous pouvez l'ajuster (prenez le temps). Si ce n'es pas le cas, revenez sur une taille plus grosse ou un style diffèrent... réessayez le point quelques mois plus tard.

Beaucoup de gens utilise la mire blanche. C'est bien si vous utilisez la mire par défaut.
Cependant si vous commencez l'expérience de la petite mire, et particulièrement avez un simple point au milieu de l'écran, le blanc peut-être difficile à voir sur les cartes où il y a beaucoup de neige.
Vous allez vouloir quelque chose de plus brillant et de plus remarquable sur un tel fond.
Donc beaucoup de joueurs aiment jouer avec une mire rouge ou magenta, ou autre puis vous testerez des couleurs que vous trouverez plus faciles à repérer tout le temps.
Notez que vous ne devez pas faire votre mire trop petite, ou vous brouiller à cause du filtre texture.
Si vous voulez ôter ce brouillage, vous allez devoir changer votre filtre texture, en changeant:

/r_texturemode GL_LINEAR

Cela vous aidera un peu. Personnellement j'utilise GL_NEAREST, car ma mire est extrêmement flashante et visible.
Par contre, cela fait un écran très pixelisé et approximatif, irrégulier, mais personnellement je ne pense pas que ma mire est trop voyante

Réduisez votre effet de recul.

Même si votre mire est parfaitement réglée, chacune de vos balles prendront un chemin légèrement diffèrent. C'est l'effet de recul d'une arme.

Pour réduire l'effet de recul:

Agenouillez vous (C) (se coucher donne le même résultat)

tirez par accoup (5-10 balles par coup de feu)

S'agenouiller est une bonne idée car cela fait de vous une cible plus petite. Straffez à genoux est excellent, du fait que vous n'êtes pas complètement immobile, et donc, lorsque vous straffez à genoux, la boite de tir de votre tête est plus prés de votre poitrine. (tandis que si vous vous agenouillez seulement sans bouger, la boîte de votre tête reste où elle est). Si vous vous agenouillez, ne le rester pas trop longtemps, spécialement si votre ennemi commence à riposter. Si cela vous arrive, vous devez rapidement bouger sur un coté et riposter à votre tour, et rester une cible dure à toucher.
Tirer par accoup est très bon car cela ajuste votre précision: cela conserve vos munitions! L'idée est que vous conservez votre mire sur votre cible alors que vous tirez comme un fou. Mais si votre cible bondis soudainement ou que quelque chose qui va gêner votre visée passe devant vous, alors arrêtez le tir quelques seconde le temps de vous réajuster. Donc des fois il est bien de tirer par accoup pour repointer. Par exemple, des fois je peux tirer et viser vraiment mal, donc je prends une profonde respiration, je stoppe le feu quelques secondes, et j'achève mon ennemi.

Voici quelques images pour comparer le recul des pms (SMGs)

Thompson:

Illustration 1: debout tir continu

Illustration 2: debout tir par accoup

Illustration 3: accroupi tir par accoup

FG42:

Illustration 4: debout tir continu

Illustration 5: debout tir par accoup

Illustration 6: accroupi tir par accoup

Sten:

Illustration 7: debout tir continu

Illustration 9: debout tir par accoup

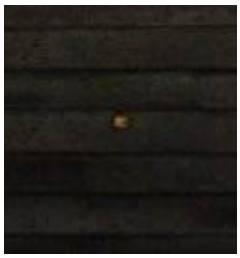


Illustration 8: accroupi tir par accoup

La Thompson a une assez bonne précision, et est une excellente arme pour le combat rapproché. s'agenouiller améliore cette précision, aussi bien qu'avec un Sten quand on tir debout.

La FG42 a une mauvaise précision, et comme vous pouvez le constater, tirer par accoup et s'agenouiller n'aide pas. On pourrait l'appeler "le pulvérisateur du prieur" car vous ne pouvez que tirer comme un fou et avoir énormément de bodyshots. Il n'est bon que pour le combat rapproché.

Le Sten a une excellente précision. Vous pouvez faire de très bon HS, le Sten est très bon a prendre pour abattre vos ennemis rapidement, même pour les combat à moyenne et longue distance.

Ne sous-estimez pas l'importance de la précision de votre arme, surtout si vous avez atteint le niveau 3 en arme légère. Passant d'une MP40/Thompson à un Sten, ma précision à grimpé de 10%!

Ne Changez jamais de cible.

Des fois vous pouvez tirer un ennemi, puis un autre apparait sur la scène.
Ne changez pas de cible au milieu d'un combat. Vous finirez seulement par achever à moitié 2 ennemis, mais n'achèverez personne!
Une bonne tactique, si vous voyez un coéquipier se faire tirer dessus, courrez vers l'ennemi l'attaquant et tirer dessus pour le forcer à vous choisir comme cible.
Ce faisant, dans l'espoir que l'ennemi n'ai que très peu de point de vie restant, il vous sera facile de l'achever, et votre coéquipier ne sera pas mort. C'est encore mieux si c'est un médic.

Bougez pendant un combat.

La façon dont vous bougez pendant un combat est très important. Il existe plusieurs point de vues sur la meilleur façon de se déplacer.
Je vais essayer de vous expliquer ce qui me convient le mieux, mais comme souvent je dis, faite votre propre expérience.

Par exemple, il y a des personnes qui se concentre purement sur leur visée, et peu d'ennemis en réchappe. Leurs visée et leurs réaction sont excellente et ils peuvent donner beaucoup de tirs avant que l' ennemi ne puisse en faire autant. C'est très rare bien sur...

Commençons par voir les mauvaises solutions de déplacement:

***Mauvais #1:** La charge suicidaire.

C'est ce que font la plupart des noobs, et ne fonctionne pas très bien.
Ils chargent tête en avant, foncent directement en ligne droite et sont une cible facile à viser.
D'autant qu'ils deviennent une cible qui vient mourir sur leur canon, ils grossissent sur l'écran de l'adversaire.
Le seul moment où il est intéressant de le faire c'est quand l'ennemi vous tourne le dos, qu'il recharge ou qu'il est surpris et pas prêt (distribution de pack ammo, pack medic, tchat au milieu du champ de bataille, etc.)

***Mauvais #2:** Sauter vers l'ennemi ou autours de lui.

Ne le faite jamais. Cela ne change pas votre localisation sur l'écran de l'ennemi, vous fait seulement apparaitre comme une cible un peu plus grosse ou un peu plus petite.

-/Maintenant, voyons quelques bonnes méthodes:

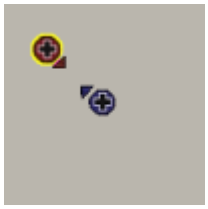
***Bon #1:** Le coup d'oeil (jugé)

La technique du "coup d'oeil" est née de celle de "la charge suicide", mais en un peu plus court.
Dites vous que vous êtes dans un vestibule étroit et il y a un ennemi là. Vous pouvez le charger comme si vous alliez directement vers lui, mais continuez alors à aller droit devant et faire un 180 tour de degré, en continuant à le tirer pendant que vous courez à reculons, comme le démontre cette animation.

Cette technique vous permet de flanquer votre ennemi et fonctionne souvent fabuleusement contre les joueurs ayant un temps de réaction lent, un ping élevé, ou une sensibilités de souris basse. L'idée est que vous courez devant eux et faites un tour à 180 degré pendant que vous passez devant eux, ainsi vous pouvez continuer à leur tirer dessus en vous dirigeant à reculons.
La plus important, principalement est que vous ne devez le faire que si vous êtes déjà tout à fait près de votre ennemi. Si vous essayez de faire un "coup d'oeil" à 15 metres de distance, vous serez probablement fauchés avant même que vous ne deveniez proche.

***Bon #2:** le strafe en cercle

J'ai dit auparavant que vous ne deviez pas charger votre ennemie tête en avant.
Donc l'alternative évidente est de strafer pendant que vous tirez sur votre ennemi.
Cela veut dire que vous devez conserver votre mire verrouillée sur votre ennemi pendant que vous strafez de gauche à droite.
La raison pour laquelle cela s'appelle le "strafe en cercle" (ndt: cercle mitraillant litteralement) est que si vous le faites assez longtemps autour d'une cible stationnaire, vous ferez un cercle, comme dans cette animation :



Évidemment, en pratique, personne ne fait vraiment des cercles complets autour d'autres joueurs. Vous pouvez mitrailler pendant quelque temps dans un sens et mitrailler ensuite pendant quelque temps dans l'autre.

***Bon #3:** le face à face:

Dans un combat rapproché, vous devez beaucoup bouger pour éviter de les tirs adverses.
La technique de mouvement le plus populaire en combat rapproché est de se déplacer en face à face vraiment vite comme dans cette animation :

Quand vous êtes dans un combat à 1 contre 1 féroce, vous straffez tous les deux et toucher votre ennemi deviens plus difficile.
Vous pouvez choisir de bouger en parallèle ou en mouvement contrarié. En parallèle vous prenez autant que vous donnez, et c'est le meilleur viseur qui le remporte.
En déplacement contrarié, vous pouvez prendre l'avantage si vous gardez l'initiative du mouvement. Essayez d'être imprévisible dans vos mouvement en face à face et soudainement continuez à allez dans un sens.

Vous forcerez votre adversaire à bougez sa souris aussi vite que vous changez de sens. Si vous allez toujours dans un sens longtemps, essayez de l'achever dans le sens gauche vers droite.
Pourquoi? Parce que dans ce sens votre adversaire bouge sa souris de droite à gauche et que beaucoup de joueurs sont droitiers et que ça leurs est plus difficile de bien vous viser.
S'ils ne sprintent pas, ou ne changent pas de direction fréquemment, vous les "lockerez" (ndt:garder sa cible pile sur sa mire, ou inversement ^^) correctement, comme dans cette animation:

S'ils ont des mouvements rapides, essayez de les "locker" au mieux que vous pouvez, mais faites très attention de bien garder votre votre mire sur votre cible sans la dépasser à cause de la surprise, c'est souvent ce qui se produit:

Le mieux est de garder sa mire dans la limite intérieur de ses déplacements ce qui vous permet de garder plus facilement le contrôle, donc vous devez essayer de faire comme ceci:

Dans ce dernier dessin, vous pourrez constater que ma mire ne bouge pas très horizontalement, (désolé pour mes pauvres talents de dessinateur sur paintshop pro) mais ne dépasse pas trop à gauche ou à droite des déplacements de l'adversaire.
Ma mire reste quand même alignée sur l'ennemi. Je suis d'accord, celà fait beaucoup de bodyshots, mais au moins vous en gardez le contrôle.

***Bon #4:** à genoux"

A longue distance, ou si votre ennemi recharge ou vous tourne le dos, il n'est pas nécessaire de courrir autour comme un dingue.
Par contre, essayez de vous agenouiller et de lui mettre quelques tirs précis bien placés. C'est une bonne technique si vous ne restez pas agenouillé trop longtemps.

***Bon #5:** se coucher

se coucher pendant un combat amuse beaucoup de bons joueurs, et j'aurais pu le mettre dans la section "mauvaise façons".
En combat rapproché, se coucher est seulement stupide car votre adversaire peut vous flanquer facilement, d'autant que si vous restez immobile à lui proposer votre tête. Il ne suffit que de 3 balles pour que vous mouriez.

Cependant, on peut l'utiliser dans certains cas:

[] Vous êtes dans un espace étroit où vous n'avez pas la place de manœuvrer et vous voyez un ennemi à moyenne ou longue distance.
Vous pouvez essayer de vous coucher et de l'attaquer. Cela réussi d'autant mieux sur les maps où il y a un important brouillard car c'est vraiment dur de vous voir.

[] Un ennemi est en hauteur et vous êtes dans un creux. Vous pouvez vous coucher en vous pré-positionner, et dés que la tête de votre ennemi est visible cela peut être efficace pour lui mettre 1 ou 2 HS.
D'autant si votre adversaire ne vous voit pas immédiatement et qu'il est en haut d'une pente.

[] Si votre ennemi à un panzer et vous savez que vous n'avez pas de place pour straffer ou vous mettre hors de sa portée, la meilleur chose à faire est d'essayer de lui coller plein d' HS aussi rapidement que vous pouvez.

***Bon #6:** à la matrix

OK, je vous mentirais si je vous dit qu'un joueur peut survivre aux balles de cotés comme Keanu Reeves dans Matrix.
Cependant, si vous observez bien vous pouvez dans une certaine mesure essayé de de le faire si vous êtes dans la ligne de feu de votre ennemie. Spécialement si un ennemie tir sur un coéquipier. Restez hors de cette ligne de feu et faite attention à la direction qu'indique le tracé de ses balles sortant de son canon.
De même si vous vous préparez à un 2 contre un (vous et un coéquipier contre un ennemie), essayez de vous séparer légèrement pour rester à coté de sa ligne de feu.
(le but étant de faire une légère croisée de feu pour que vous ne soyez pas alignés à votre coéquipier mais pas trop éloigné de lui, suscitant ainsi le doute dans la tête de votre adversaire. Il devra faire un choix mais hésitera entre 2 cibles)

Voilà, ce sont quelques bonne méthodes que vous pouvez utilisé et développer un bon style de mouvement.
Si vous n'êtes pas à l'aise dans vos déplacements, utilisé d'abord le face à face (bon #3) et entraînez vous.
Quand vous serez meilleurs, ajoutez "le tir en coup par coup" et sprintez, puis occasionnellement "straffez à genoux" une seconde et reprenez le sprint, etc. La clé est de rester imprévisible.

La naissance d'un déplacement fluide vient d'une bonne dextérité de votre main sur le clavier, d'autant si vous avez une bonne visée compensant vos mouvements.
Assurez vous d'avoir une bonne disposition de vos doigts sur le clavier. Essayez comme ceci:

Doigt 1: pouce= saut (espace); agenouiller (c); se coucher (x)
Doigt 2: index= strafe à droite (D)
Doigt 3: majeur= avancer (Z); reculer (S)
Doigt 4: annulaire= strafe à gauche (Q)
Doigt 5: auriculaire= sprint (Shift/Maj)

Cette disposition est bonne car vous avez facilement accès à toutes les touches nécessaires aux déplacement, au sprint et au saut.
Pour s'agenouiller et se coucher, vous n'avez que besoin de votre pouce.
Même avec un bon clavier, vous pouvez être ma à l'aise si vous devez utiliser plusieurs touches en même temps.

Si vous voulez, vous pouvez "toggle" la touche du sprint (shift) et la touche d'agenouillement (C), ainsi si vous appuyez sur ces touches, vous restez en sprint ou à genoux jusqu'à ce que vous ré-appuyiez sur ces touches. Pour plus d'infos, jetez un œil sur "sprint toogle" dans la section "scripting"

***gibez** (plus qu'achever de façon à ce que l'ennemi vous file son PM, ses Pack médics ou d'ammos, etc.) toujours vos ennemis.

Il n'est pas suffisant de tuer quelqu'un au PM (SMGs). Vous devez être sûr qu'il est complètement mort avant qu'un médic ne viennent le ressuscité (le revive)!
Voici ci-dessous les meilleurs façon de le giber au couteau, pistolet, PM, grenade (nade):

-couteau: couchez vous ou agenouillez vous près du corps et donnez lui des coups de canif en remontant vers la tête (dans le dos c'est plus rapide encore).
C'est la meilleur méthode car on ne gaspille pas de munitions pendant ce temps, mais faites attention de ne pas être en zone de danger.

-pistolet: à n'utiliser que si vous n'avez pas d'autres options ou qu'il ne vous reste que peu de munitions;

-PM: Le plus utilisé pour giber quelqu'un. Vous conservez ainsi la main sur votre PM après le gib. Pendant le temps que le corps tombe au sol, vous pouvez continuer à lui tirer dessus (visez dans les jambes).
Comme ça il est possible de le giber avant qu'il ne touche le sol. Faites le aussi souvent que

possible.
Si je joue medic et que mon ennemi le fait à un de mon coéquipier, il m'est impossible de le revive. Même si je suis à 2 pas de lui avec ma seringue sortie, ça importe peu, le corps est foutu avant qu'il ne touche le sol!

-grenade: rapide et facile, et surtout un medic arrive pour le revive, vous pouvez avoir la chance de toucher en plus le médic!
Faîtes gaffe qu'aucun coéquipier ne soit trop près, vous ne voudriez pas faire du TK (Team-Killing)!
Une Nade détruit le corps, donc un cover-ops ne peut plus voler son uniforme.

Notez qu'un cadavre n'a plus de hitbox activé donc visez le milieu du corps pour être sûr de toucher.

C'est un exploit en plein jeu, étant debout sur la tête de quelqu'un qui est au sol, agenouillez vous, face à son dos et surinez le, il sera gibé instantanément.
Cela fait un son étrange que je trouve super, et je me demande s'il n'est d'une plaisanterie des programmeurs, mais cela le fait à chaque fois que je le pratique.

Gibez si:

-il y a un ennemi medic pas loin.
-vous êtes prés de la mort. Pas le temps de faire un autre kill, et que vous voulez être sûr que le gars reste mort.

Ne gibez pas si:

-un autre ennemi est proche et que vous êtes intimement convaincus que vous pouvez l'avoir. Tuez le aussi et gibez les 2 corps.
-Vous voulez attiré un médic et jouez la feinte. C'est une technique risquée, mais je le fait quelques fois.
Je laisse le corps non-gibé intentionnellement, et dés qu'un médic approche en courant, je gib le corps et je tue le médic.

La force de cette technique est que le médic arrive (ndt:culotte baissée dans le texte) arme rangée et seringue en avant avec une "vision tunnel", en se préoccupant surtout de revive son coéquipier mais sans faire attention à votre présence. Vous aurez au préalable tiré quelques balles sur le corps sans le gibé et n'aurez plus qu'à l'achever quasi immédiatement avant de vous en prendre au médic.

***Comprendre vos stats:**

Maintenant vous serez content de voir le détail de vos stats pendant le jeu en pressant la touche "Alt".
Les stats sont aussi disponibles dans la console aprés la partie dans la console (touche "²") en remontant avec la touche "PG up/Pg-prec" (ou molette de souris)

les stats dans ce menu qu'un "tireur" doit regarder son:

-Damage given (dommages occasionnés)
-Damage received (dommages reçus)
-Accuracy (précision)
-Headshots (têtes touchées)
-Shots (nombre de balles tirées)

-Hits (nombre de balles ayant touchées)
-Kills (nombre de tués)
-Deaths (nombre de fois où vous êtes mort)

La précision est importante, mais ne jouez pas que pour ça. Par exemple, nombre de joueurs ne gibent pas parce qu'il pensent que cela va réduire leurs statistique de précision (acc/accuracy). C'est totalement stupide, vous devez jouer au mieux et votre précision en sera le reflet.
Faites plus attention à votre façon de tirer pendant le jeu, si vous ne faites que de combattre, vous allez faire à peu prés 50 tirs/minutes par exemple, 500 tirs/10 minutes, ou 1500 tirs/30 minutes, durée d'une partie.
Bien sûr, vous pourriez avoir bien moins que cela, par exemple si vous êtes médic et que vous faîtes beaucoup de revive/heal. Et c'est bien mieux que de ne faire qu'attention à ses stats.

Il y a une chose dans les stats qui s'appele "Efficiency" (efficience=Capacité d'une cause suffisamment forte ou puissante pour produire un effet) qui apparaît en fin de jeu et est abrévié "eff".
L'efficience est calculé selon la formule suivante:

Eff= Kills/(Kill+Death)

Donc pour une Eff de 0.5, vous avez tué autant que vous êtes mort. Si votre Eff=0.8, ça veut dire que pour une mort vous avez tués 4 ennemis.

Autre stats à laquelle je fais attention est "Persistence" (persistance=Manière d'agir, de se comporter, de penser de celui qui persiste). C'est juste une appelation, et est calculé comme suit:

P= Kills/(dommages occasionnés/100)

Qu'est-ce que ça veut dire? Bien, mettons qu'en moyenne un ennemie à 100 HP, ensuite vous divisez les dommages occasionnés par 100, ce qui vous dira à combien de kills vous avez. donc:

P=(kills actuels)/ (kills attendus)

Basiquement cela vous dit comment vous persistez à tuer un ennemie. Disons que vous avez occasionné 8063 de dommages, et que vous avez fait 40 kills. Votre persistance est de:

P=40/(8063/100)=40/80=0.5

Donc que cela veut-il dire, avec 8063 dommage occasionnés,normalement vous avez réellement eu 80 kills, et bien non vous n'en avez que 40.
Que donne une basse persistance? Cela veut dire que vous n'achevez pas vous ennemies suffisamment. vous les tirez un peu, mais pas jusqu'au kill.
Que se passe-t-il? Vous tirez sur un medic mais quand ce medic retourne au calme il s' auto-heal, donc vous faites un bons score en dommages occasionné, mais il ne résulte pas de kill au terme du combat.
Ou que vous perdez beaucoups de combats, bien que vous avez occasionné beaucoups de dommages à vos ennemies, à la fin vous n'avez pas fait assez de kills.
Autre ratio que vous pouvez calculer est le "ratio du nombre de HS touchés" (HS/Hits).
Beaucoup apprécient "HS ayant tués" mais je ne pense pas que ce soit une bonne idée parceque la persistance est basse si votre ratio "HS/kill" augmente car vous avez un nombre élevé de HS et peu de Kills.

***Entraînez vous au tir.**

Travaillez tout ce dont j'ai parlé dans les sections précédentes. Attrapez de l'aisance avec le sprint et un mouvement propre.
Choisissez un serveur avec un bon ping, ou les joueurs sont meilleurs que vous. Les serveur ETpros sont excellents car vous pouvez activer les "hitsounds" donc vous pouvez savoir si vous faites des HS.

Téléchargez "aiming by Raziel" et jouez au jeu "Reflex" pour vous échauffer avant de vous mettre dans une partie d'ET.
Quand vous serez meilleurs, essayez d'être attentifs et intelligent dans le jeu, agressifs.
Par exemple ne restez pas à rien faire, distribuez vos pack. Vous apprendrez à survivre aux combats si vous voulez être bon.

***Apprenez des autres:**

Regardez les autres jouer en vous mettant spec ou téléchargez des vidéos de matchs entre bons clans et joueurs réputés, (analysez ces vidéos) Vous pouvez même interroger d'autre joueurs dans des posts de forum ou sur IRC, discutez des démos que vous avez vu de bon joueurs.
Revisionnez vos démos et demandez vous pourquoi vous avez perdu un duel, ou pourquoi l'ennemie a été meilleur en étant critique, en retenant vos erreurs et en essayant de ne pas les reproduire.

***Déplacements:**

Dans cette dernière section je reparlerais encore un peu des déplacements.

Comment aller d'un point A à un point B efficacement. Dans quel but? Bien, en premier lieu, vous perdez du temps quand vous vous déplacez!
Si vous bougez intelligemment, vous pouvez atteindre votre destination rapidement sans être une cible facile.
Si vous êtes un expert du tir, ça devient important car beaucoup peuvent mourir bêtemet comme être dans l'œil d'un panzer assoiffé, ou en traversant les feux ennemies.

/!\ évitez de rester aligné (clumping)!

/!\Ne courrez pas à découvert!

/!\ utilisez le sprint proprement!

/!\ bougez de façon imprévisible!

/!\ évitez le mines!

/!\ et surtout, évitez de rester aligné (clumping)!

-/Le clumping c'est de resté aligné et collé à vos coéquipier.

Cela arrive surtout à la sorti d'un spawn. Si vous "clumpez" vous serez facile à abattre par un Panzer.
Vous pouvez gêner un medic qui va revive, bloquer le feu de vos coéquipier, lui causer l'impossibilité de faire quelque chose, ou pire, lui tirer dans le dos!
Donc faites toujours attention à vos collègues surtout si vous êtes dans les premières lignes et donnez leur de l'espace.
Si vous courrez avec quelqu'un d'autre, essayez de ne pas être directement derrière lui ou devant.
Par exemple, dans un tunnel, si le gars devant vous est sur le coté gauche du tunnel,vous devez être à droite.
Dans ce cas, lors d'un combat, vous êtes à 2 devant votre équipe sans gêner la ligne de feu d'une éventuelle riposte.
Identiquement, si quelqu'un est derrière vous et que vous êtes tout 2 attaqués, essayez de limité le mouvement "coté sur coté".
C'est vraiment ennuyeux quand j'essaye de riposter au tir d'un ennemie, et qu'un gars strafe devant moi et ma ligne de feu, donc je ne peux pas tirer.
Si ça vous arrive, la solution est de passer rapidement devant votre teammate, comme ça vous êtes en avant de lui et il ne vous bloque plus.
Une bonne tactique est de forcer vos ennemies à se placer sur une seule ligne et de tourner autour d'eux pour qu'ils ne forment qu'un seul rang, l'un derrière l'autre.
De cette sorte, le gars se place dans la vue de son coéquipier qui soit va faire du TK (Yeah!) ou bloquer son tir et pourra se prendre une balle au passage.

-/utiliser proprement le sprint

Une chose stupéfiante, j'ai vu des joueurs qui jouaient à ET depuis des mois qui ne réalise même pas qu'ils ont appuyé sur "SHIFT/Maj." et sprintais.
C'est extrêmement important non seulement pour courir plus vite, mais aussi pour faire du Trickjumping que vous découvrirez plus tard dans le guide.
Essayez de conserver votre stamina (barre de sprint, sur le coté gauche du HUD où vous voyez votre état) pour quand vous en avez vraiment besoin.
Une bonne utilisation si vous êtes ingé est de rushé pour désarmer une dyna, un medic pour un revive ou un covert-ops passer devant une troupe ennemies sans leurs laisser le temps de vous repéré.
C'est excellent pour éviter une bataille, s'enfuir avec l'objectif (un document, une partie de radar par exemple).
Je pense que le seul moment où vous devez utiliser votre stamina dés la sortie du spawn, c'est pour éviter airstrike sur le spawn. Si vous avez vraiment besoin de vous mettre à l'abri.

-/bougez de façon imprévisible

Un bon tireur peut facilement dégommer n'importe qui allant en ligne droite.
Donc si vous courrez à découvert d'un joueur pouvant vous tirer dessus, cassez votre déplacement de façon imprévisible.
Courrez en zigzaguant légèrement dans les endroits dangereux. Sautez de temps en temps.
apprenez à à faire des courses courtes pour rapidement vous remettre à couvert (derrière un gros rocher par exemple), puis refaite une couses rapide et remettez vous à couvert, etc. Même si personne ne vous vise, soyez paranoïaque!
Souvenez vous que pour vos ennemies, vous êtes une cible à moyenne ou longue portée, la seule sorte de déplacement qui vous sauvera de leurs visée est le mouvement de coté.
Si vous courrez directement devant eux, vous serez entier sur tout les écrans, et vous resterez un même point, sauf si vous leurs apparaissez trop grand ou trop petit.
En fait, courir directement devant votre ennemies est la plus mauvaise idée que j'ai mentionné dans

la section consacré au tir, et c'est une faute commune aux newbies.
Mais souvenez vous que seulement "bouger" n'est pas suffisant, vous devez adopter un mouvement qui va d'un coté à l'autre relativement à la direction d'où ils peuvent vous voir.

-/évitez les mines.

Si vous voyez une mine, sautez par dessus ou déviez légèrement votre route.
Si possible, agenouillez vous et allez lentement si vous êtes à 1 pas d'une mine, vous pourrez sauter sur le coté pour prendre un minimum de dommages (ou si vous êtes un ingé, désamorcez la).
Se déplacer lentement peut aussi être bon.

Visez la tête!

-Visez toujours la tête. Assurez-vous que votre viseur soit constamment à hauteur de tête.

-viser la tête d'un coéquipier pour estimer à quel niveau elle se trouve.

-Une fois que vous commencez à tirer, relevez votre réticule ainsi vous pourrez poursuivre votre "bodyshot" d'un "headshot" voir deux si tout va bien.

Les "headshots" (tirs à la tête) font 2 à 3 fois plus de dommage qu'un "bodyshot"(reste du corps). Vous pourriez vous dire que la tête est trop difficile à viser, mais même si vous visez trop à droite ou à gauche vous ferrez quand même un bodyshot. L'image ci-dessous montre comment dans ET les zones d'impact sont réparties sur le corps. Tous ce qui est dans le cadre vert est un headshot, le reste est un bodyshot.

Si vous avez des difficultés à faire des headshots, premièrement assurez-vous que votre viseur soit constamment à hauteur de tête. Si aucun ennemi n'est en vue, alors peut-être pouvez-vous viser la tête d'un coéquipier pour estimer à quel niveau elle se trouve. Pour vous rappeler d'obtenir des

"headshots", vous pouvez jouer à petit jeu : essayez d'observer votre ennemi quand vous le tuez et assurez-vous avant qu'il soit mort, qu'il ne porte plus de casque. Si ces casques ne sautent pas au loin, vous avez du pain sur la planche.Ne soyez pas trop déçus si votre premier tir n'est pas un "headshot". Il vaut mieux réagir rapidement et obtenir un "bodyshot" plutôt que d'essayer d'aligner un tir précis à la tête. Une fois que vous commencez à tirer, relevez votre réticule ainsi vous pourrez poursuivre votre "bodyshot" d'un "headshot" voir deux si tout va bien.En outre, si votre ennemi est à une grande distance, ne vous tracassez pas avec des headshots. A grande dsitance, les dommages de "headshot" sont de toute façon plus ou moins les mêmes que pour un "bodyshot". L'important à cette distance est d'atteindre l'ennemi.

AIMing by Raziel en français.

Voilà la première partie du texte de Raziel. Dans celui-ci, il est question de quelques logiciels, maps et vidéos (mouserate.exe, reflex, mp_cftmultidémo, etc.)

Pour Aiming by raziel:
http://www.megaupload.com/?d=96OCI4T0

Pour Reflex, petit jeu extra pour gagner en précision par reflex
http://www.megaupload.com/?d=EZMMURY1

AIMing by RaZiel (traduction)

Salut, joueur en recherche de connaissance.

Si vous trouvez quoique que ce soit d'injurieux dans ce texte, blâmez vos parents.
Je vais essayer de faire de mon mieux en vous donnant quelques idées, et en vous apportant quelque peu ma propre expérience.
Ce disant, je n'affirmerai pas qu'il y ai une et unique solution, ou que ce soit plus vrai si d'autres le disent.
Il vous appartient de trouver la votre. Cela peut être utilisé pour beaucoup d'autres jeux (pas seulement RTCW), dés lors que la visée soit principale, comment trouver votre sensibilité, comment rechercher vos problèmes de visées (friction, problèmes de suivi, etc.)

Je profite seulement de cette opportunité pour donner quelque chose en retour à la communauté, avant que je n'oublie tout, quand ça arrivera.
Et laissez moi vous rappeler, ceci est un essais, pas un correcteur.
Que réaliserez vous; si vous n'avez pas déja une bonne visée, et quand elle sera réglée, vous semblerez tirer automatiquement, toucher sans avoir besoin d'une bonne vision pour bien viser.
Même si vous êtes surpris par vos propres performances. Je me suis surpris a faire des trucs extraordinaires, sans bien avoir regarder en le faisant.
C'est juste arrivé. Quand les reflexes et la visée font partie de vous, et que vous êtes confiants, alors vous commencez à bien jouer. ça devient un instinct.

Introduction:

En tout premier, prenez en compte quelques mots; je ne pense pas avoir la meilleure visée, je ne pense pas être le meilleur joueur.
Cependant, je crois que j'ai confiance en ma visée, et je suis peut-être un des joueurs des plus agressif en dehors de cela.

Ce fût toujours ma façon de jouer depuis le début, et je le suis toujours resté (personnalité agressive).
Je ne pouvais même pas m'en détacher dans [<<] et même dC (Ndt:clans de RaZiel lorsqu'il jouait encore à RTCW dans lesquels il était Lieutenant, c'est à dire Field-ops), c'était ma marque de fabrique dans les autres clans en guidant moi-même un groupe de joueur.
Quand je pense aux Team-de et Dark.
Pour bien me défendre, j'attaque pour supprimer les joueurs que je voyais comme agressifs et les joueurs les plus défensifs quand la "merde" arrive =)
(j'appelais en premier mes meilleurs médics, Xanthos et Sluttie).
En ayant un simple medic avec moi, pas de problèmes où que j'allais. Pour ce medic, il n'était pas nécessaire d'avoir une bonne visée, seulement ne jamais faire attention aux stats.
J'essayais au mieux de nettoyer le passage, tuait autant que je pouvais, le medic avait assez de munition.
Il gibbait le premier que je tuais, et gardait un œil sur moi et nos arrières. Quand j'étais emmerdé il se joignait à moi, et si je mourrais. Il essayais d'abord de me revive, puis il tuait le restant des ennemis vivants.
Souvent blessés. C'était effectivement une façon de jouer offensive. Ça marchait avec les meilleurs clans comme les moins skillés.
Ces 2 gars (medic et field-ops) normalement ne devait jamais être avec les 4 autres. On était la distraction, la part agaçante.
En arrivant par surprise, l'ennemi se dispersait, s'agaçait et se stressait.
L'autre partie de l'équipe, les uns et les autres allaient ensemble ou se divisaient en 2 binômes, avaient la partie la plus relaxante du jeu.
Si vous voulez un bon exemple de comment bien se comporter, jetez un oeil sur ma vidéo "center of agression", où on joue Infensus sur la plage. cadrez le temps sur 2.14 en attaque. Analysez la, et vous noterez que je cours tout le temps, et j'ai toujours un mec tout prés (c'est mon Sluttie :>)

<u>Occupons nous maintenant de notre affaire:</u>

Je suis le type de joueur qui aime les défis, mourir et tuer avec adresse me rend heureux.
Oui même mourir, si quelqu'un me bat de face dans un 1o1, je commence à analyser comment c'est arrivé et essaye de découvrir comment il bouge (sauvegarde de stamina? c'est un médic?
en combien de temps? longue ou courte distance? était-il couché? s'est-il préparé exprès pour moi? etc.).
Tout ce qui peut m'aider à découvrir comment j'ai perdu, et comment l'éviter dans le futur.

Notez que je ne pense pas à ma propre visée.
Ma sensibilité était mauvaise, pas attentif, souris/tapis sale, ais-je changé quelque chose dernièrement (drivers, réglages, configuration)?
Si vous pensez toujours à ça, alors vous aurez beaucoup de possibilités de vous rendre malade d'inquiétude sur comment jouer correctement.
Changer votre sensibilité tout les jours, changer de drivers d'affichage, de configs, de réglages vous montrera seulement que vous n'avez pas confiance en votre propre visée.
Et ce sera sans doute la première chose que vous reprocherez quand vous perdrez un duel.
Votre premier besoin est de localiser vos problèmes personnels/erreurs, avant d'analyser les autres.
Soyez sûr d'avoir la bonne visée, soyez sûr de ne pas vous inquiéter de ça. Alors vous réussirez et vous améliorerez plus rapidement.

Maintenant, lorsque vous réglez votre visée en ayant l'impression qu'elle vous convient le mieux, notez tout ce qui la contrôle. Sensibilité de windows, précision du pointeur améliorée on/off (modifiée), config dans le jeu, quelle souris/tapis, usb/ps2, version du pilote de souris.

Si vous expérimentez quelques jours plus tard ou essayez quelque chose d'autre alors ça influencera votre visée, vous pourrez au moins revenir en arrière. Et vous pourrez contribuer en cela avec votre clan ou des amis.

Des joueurs m'ont envoyer un message privé sur IRC en me disant (lisez: pleurant) comment ils ont perdu leurs configs de jeu, et qu'ils ont formater leurs PC. Après un flot de feuilleton tout fini en une question; "Puis-je avoir ta config?".
Croyez vous actuellement que la config de quelqu'un d'autre vous fera jouer comme lui, ou quoique ce soit de mieux? Bon, bien sûr si vous avez des problèmes pour régler votre matériel, trouvez la bonne configuration pour avoir une meilleur vision dans le jeu, etc.
Alors il est possible que ça puisse vous aider en quelque chose. Mais le matériel n'est que 50% du tout, le réglage de l'OS/du jeu est l'autre moitié.
C'est comme demander à votre concessionnaire de transformer votre Lada en une Porshe, cela n'aidera pas ce qu'il y a sous le capot (matériel) ce que vous avez besoin actuellement de modifier, nombreuses personnes ne pensent pas qu'ils ont besoin de tout modifier (c'est ce qu'ils pensent).
Mais vous y gagnerez quelques puissance en plus en modifiant votre matériel. Le point principal de la modification est d'obtenir des FPS (Frame Per Second=image par seconde) stables.

En premier c'est USB vs PS2 (la connexion plate ou ronde de votre souris sur votre PC)

USB (la connexion plate):

Comme beaucoup le savent, la frequence de l'USB est supposée être de 125 hz (taux d' échantillonnage), et constante.
Ça veut dire que la position de la souris est recalculée 125 fois par secondes. Vous pouvez essayer le programme "mouserate.exe" comme outil (Ndt:Envoyer moi votre adresse mail par MP sur le forum et je vous l'enverrais)
Bougez votre souris en faisant des tours rapides, si vous avez autre chose qu'une moyenne de 124-125 c'est que vous utilisez une PS2.
Mais beaucoup de vous noteront que ce n'est pas constant comme les gens le croient.
Bougez la souris lentement, vous pourrez de même avoir une chute de 1-2 hz.
Ce n'est toujours pas constant. Pourquoi est-il si important que ce rythme d'échantillonnage soit constant? A cause du suivi de la visée (Ndt:le tracking).
Suivez un ennemi avec la mire sur le tarmac dans la map mp_assault (map de RTCW) en premier lieu. Vous souffrirez d'une visée un peu agitée si ce n'est pas constant, et une longue distance de visée sur toute la map ne sera vraiment pas mieux.
Il est dit qu'avec Linux on peut utiliser 500 hz, avec une visée et des mouvements vraiment lisses (seulement pour les Logitech) (Ndt:ainsi que certaines Razer qui peuvent même monter à 1000hz).
Vous ne pouvez pas changer la fréquence de l'USB dans Windows (seulement pour Linux), et c'est dans la plupart des cas inconstant.
J'ai lu que quelques drivers faisaient que ça pouvait être plus constant, et ne jamais chuter de 1-2 hz.
Mais j'en ai essayé beaucoup, et n'ai jamais trouver d'USB étant plus avantageux que les PS2.
Beaucoup de gens utilisent des USB, s'ils ont de bonnes idées pour obtenir les 125 hz stables, svp contribuez.
Je sais que beaucoup ne seront pas d'accord avec moi et choisiront l'USB. Cependant vous aurez une chute de la fréquence Si vous gardez encore la souris puis que vous la bougez. C'est a ce moment que ça chute. Donc en utilisant une sensibilité plus basse sera en fait un avantage pour garder une fréquence élevée, pour un fort déplacement de souris.
En haute sensibilité les joueurs souffriront d'une chute de fréquence, et la visée sera bien plus agitée.

PS2 (la connection ronde vielle école):

Si vous achetez une souris neuve, il y a toujours un adaptateur PS2 fourni avec, une petite chose pour brancher la connexion plate USB. Avec vous pouvez obtenir au maximum 200 hz.
Avec 75 hz de plus en théorie que l'USB, c'est à première vue le meilleur choix.
Cependant, ce n'est pas constant. Chargez "mouserate.exe". Et pareil qu'avec l'USB, vous pouvez chuter de 1-2 hz. Vous pensez que ce n'est pas plus avantageux qu'avec l'USB.
A part ça vous pouvez avoir 125 hz, laquelle sera synchronisée avec les FPS, si vous les avez à 125 dans le jeu.
Mon choix s'est toujours porté sur le PS2, car elle répond plus rapidement si vous avez besoin de faire des mouvements rapides et fous pour vous sortir d'une horde d'ennemis.
Le PS2 est réglée par défaut à 100 hz (windows XP), vous pouvez changer ça dans:
"démarrer->panneau de configuration->système->onglet "matériel"->gestionnaire de périphériques->souris et autres systèmes de pointage->double cliquez sur le nom de votre souris"

"paramètres avancés":
Taux d'echantillonnage="200"
longueur du tampon d'entrée="300"
initialisation rapide=cochée/autorisée

Voilà comment on le règle dans windows XP, c'est la même chose dans la plupart des autres OS Microsoft.
Vous pouvez voir sur l'image ci dessous:

(lien de l'image hébergée)

Conclusion de la difference USB vs PS2:

Multikills etc. requièrent que vous puissiez répondre très vite, les réflexes doivent être au cran maximum.
Vous devez être concentré sur votre cible. bouger de la tête peut vous être fatal si vous avez de problèmes avec une fréquence ou des fps instables (et bien sûr le ping).
Il y a beaucoup de choses qui peuvent affecter votre façon de jouer, et par conséquent bon nombre de personnes sont perdues et abandonnent.
Je vais essayer de vous expliquer en 2 mots et sans vous semer le doute.
Vérifier d'abord avec "mouserate.exe" ce que vous avez, et voyez si votre USB est réellement constant.
Faite le choix entre ce qui vous convient le mieux, USB ou PS2. Pour moi le PS2 a toujours été le meilleur.
Avec les souris Logitech, il y a des drivers PS2 meilleurs que ceux de Microsoft, qui les font répondre vraiment plus rapidement à mes mouvements.
Les USB peuvent être d'autant plus agités que vous bougez beaucoup.
D'après mon expérience personnelle, les différence ne m'ont pas l'air mieux que les PS2 (quand j'utilise ma logitech, ma Microsoft n'a jamais fonctionner correctement).

Choix de la souris:

J'étais un fan de l'Ime 3.0 de Microsoft pendant longtemps, jusqu'à ce qu'elle soient changées.
Je ne pouvais pas vraiment utiliser l'USB en test, parce que la puissance de la souris coupait pendant le jeu. Elle marchait bien dans windows, mais la lumière de dessous s'éteignait quand je faisait des mouvements rapides dans le jeu.
Donc j'ai du me farcir une PS2, et ça m'a fait progresser dans le jeu pendant un long moment.

J'ai changé pour une autre souris microsoft, l'Intellipoint Optical. Le coté positif, elle était plus petite, plus légère, plus facile à manier.
Elle glissait quand je transpirais des mains, l'Ime 3.0 n'avait pas ce problème. Mais une combinaison de PS2, Func1030 (face lisse) (Ndt: le func1030 est un tapis de souris), mousekatez (Ndt:patins de glissement pour souris) et d'intellimouse optical (Ndt:souris de Microsoft) me va très bien.
Jusqu'a ce que j'essaye une souris Logitech. La première chose que j'ai noté c'est qu'elle répondait bien. Elle n'avait pas l'air d'accrocher comme la première Microsoft. Quand je bougeais la souris de l'extrême droite à l'extrême gauche, c'était plus rapide que de bouger de l'arrière vers le centre. Non, ce n'était pas une plus grande sensibilité.

Mais après le premier jour avec cette souris, j'ai eu un gain de 10% en accuracy (en serveur public bien sûr), et je me suis marré comme un bossu.
Et quand je tirais avec les pistolets (lesquels avaient l'air ne plus avoir de recul), c'était un haute accuracy dingue (entre 50 et80%).
Mr GMPO-Spear a souffert de mes colts, il ratait toutes ses balles de mp40, et je le touchait avec 70 à 80% de mes balles de pistolets.
Je crois qu'il s'en souvient encore, je l'ai pulvérise sur mp_village (map RTCW).
Et tous disaient qu'après il était un peu énervé "haha" :>
Je ne lui en veux pas, depuis il m'a poignardé dans le dos plus tard, il a eu sa douce vengeance.
Mais c'est un exemple en quoi le matériel et les réglages peuvent faire beaucoup pour vous. Tout ce que j'avais besoin était une nouvelle souris.
Et n'oubliez pas, je n'ai pas changé ma config de jeu en tout. Est-ce que quelqu'un se rappelle de fishy ou lap sur les serveurs publics?

Accuracy:

Quand on parle d'accuracy; avez-vous noté que 33.3% est comme un obstacle? Parfois, on arrive facilement à les atteindre, si on fait beaucoup de kill, un tas de headshots.
Ca ne veut simplement pas aller plus haut que 33.3%. Bien, je ne sais comment c'est la moyenne maximum la plus élevée de l'accuracy, ça le fait en partie avec le ping et le suivi de la visée (la friction ruine beaucoup le suivi/tracking, ou c'est trop lisse).

Si vous avez des frottements et souffrez d'une perte de FPS, etc., peut-être jouez vous très bien. Avoir d'excellents réflexes doit vous aider beaucoup. Mais en jouant normalement vous n'aurez jamais au-dessus de 33.3% d'accuracy, si vous tirez dans le corps de prés.
Vous voyez un ennemi, lui mettez un headshot, mais le suivez avec un peu d'acharnement.
Comme on dit en scandinave la visée est "vift" (???), causée par les frottements , ou une surface trop lisse.
Ces joueurs, ont souvent un bon nombre de headshots. Ils killent plus, parce qu'ils sont les premiers à rencontrer l'ennemi. L'ennemi reste souvent sans bouger, on ne se déplace que peu. Mettez lui un headsot et il bougera bien plus. Mais c'est très dur de le suivre.
Ils ne sont pas meilleurs au pistolet non plus (en dessous de 30% mais avec des HS).
Ils souffrent peut être d'une chute de FPS/taux d'échantillonnage, frottement sur la surface de glissement de la souris. Et finalement il en résulte que leurs mire n'est pas à la bonne place :>

Avec peu de friction vous allez avoir une meilleurs visé et façon de jouer, et c'est normal que vous ayez environ 33.3% d'accuracy.
Ca vous aidera beaucoup si vous n'avez pas de lag de FPS, un taux d'échantillonnage synchronisé avec les FPS (ou au dessus).
Si votre Système de PC est suffisamment bon, vous pourrez peut-être avoir le Vsynch "on" (r_swapinterval "1").

Vous pourrez suivre les mouvements parfaitement. Où que les ennemis iront, vous aurez votre mire sur eux.
Souvent même bon nombre de kills avec headshots. Excellent au pistolet. Et aussi bon à longue distance.
Si vous voulez utiliser une résolution pour voir clairement l'ennemi à longue distance, utilisez un champ de vision bas (cg_fov "90") et une petite mire.

N'utilisez pas un "gros cul" de mire qui couvre l'ennemi en entier à longue distance, qui vous empêche de voir si vous tirez sur le corps ou la tête, ou tirez partout.
C'est pourquoi Boogie utilise encore une mire débile, avec un espace vide au milieu.

Ok assez parlé, et allons expérimenter la Sensibilité.

Sensibilité - La grande Question:

Il est important pour les utilisateurs de Windows XP, d'ajouter le fichier "mousefix.reg", qui annule l'acceleration dans Windows.
Si vous souhaitez revenir à ce que c'était avant, utiliser le fichier "default.reg". Vous noterez qu'après un redémarrage le pointeur bougera plus lentement dans Windows au démarrage.
(Ndt:ces 2 fichiers reg vous seront fournis avec "mouserate.exe")

"Comment savoir quelle est la bonne sensibilité à utiliser??"
Toujours la même question encore et encore. Je suis un joueur à basse sensibilité, donc voici ce que je fais.
J'ai joué avec une sensibilité de 14 pendant 8 mois alors que j'ai détaillé RTCW.
J'ai principalement changé ma façon de jouer entièrement à cause de 3 semaines d'apprentissages autodidacte, et d'expérimentation.

La première chose dont vous avez besoin est de suivre un objet fixe, dans RTCW pointez une MG42 dans la map mp_ctfmultidemo, celle sur le long mur.
La petite piece de métal qui la porte sur le mur, c'est juste une petite pièce. C'est une des plus proche de la hauteur de la tête des joueurs que vous rencontrerez dans le jeu, et par conséquent très bien pour la tâche qui suit.

J'étais d'abord à jouer seul dans cette map, quand j'ai noté que c'était bigrement dur de suivre cette pièce 100% parfaitement.
J'ai commencé à me demander pourquoi, et alors il m'est venu à l'idée que la friction entre ma souris et mon tapis était assez mauvaise.

Ça semblait faire tchouc-tchouc-tchouc (Ndt:je fais ce que je peux

)... spécialement en la déplaçant dans une direction, de la droite vers la gauche c'était plus dur que de la gauche vers la droite (pour les droitiers).
Et vice-versa pour les gauchers je crois. Donc cela m'a donné une information, que pendant la bataille je devais toujours essayer de les prendre (les ennemis) moins de la gauche vers la droite, puis que c'était plus précis pour les killer.

Donc j'ai réalisé que j'avais besoin de venir à bout des frottements. J'utilisais pendant ce temps une souris Microsoft (ime 3.0).
Et les patins de souris étaient vraiment mauvais (vinyle). Alors j'ai demandé autour de moi si les autres avaient le même problème, et bien sûr il l'avaient.

Mouseskatez (marque de patins de souris en téflon) était la réponse. J'en ai acheté et ils vont joliment bien. Quand ils sont neufs ils sont si glissants, votre visée va beaucoup d'arrière vers l'avant (m'obligeant de réduire ma sensibilité de 0.2).
Et quand ils sont à moitié usés ils sont optimaux. Lisses, mais en même temps plus facile à contrôler (améliorant ma sensibilité encore de 0.2). Mais ils s'usent trop vite, et sont très chèrs (10 euros pour 2 remplacements de patins de souris), et j'estimerais leurs durée de vie à une moyenne de 3 semaines.
Ça dépend de la pression que vous mettez sur votre souris.

Finalement, je (re-)demandais autour de moi si actuellement il y avais une dernière solution à ce problème. Personne ne semblait en connaître une.
Alors j'ai lu quelques idées de joueurs de Quake3, coller des rondelles d'acier sous la souris.
Et quand elles ont usé la base plastique du tapis de souris ça marchait bien, pedant un temps.
Elles s'usaient aussi, pas seulement elles, mais aussi ce satané tapis de souris. Je me retrouvais avec une souris encollée, laquelle semblait sortir de l'enfer et deux lignes profondes sur mon tapis de souris.
Mais je ne pouvais pas acheter de nouveau tapis de souris tout les mois, de souris non plus.

Donc... J'ai actuellement pris le pli d'avoir un Icemat. Mais je n'aime pas le bruit de scratch qu'il fait quand je bouge la souris dessus. Alors j'ai repris mon vieux tapis Func, et gardé la partie caoutchouc, celle sur laquelle on pose le tapis. Et j'ai retiré les pieds de caoutchouc du Icemat et l'ai mis dessus.
Alors j'ai obtenu un hybride Icemat/Func. Et il allait très bien.

Depuis l'Icemat est fait en verre, et il collecte beaucoup de saleté, sueur de mains, poussière, pizza, etc.
Mais tout ce que vous avez besoin est un peu d'eau, je garde une bouteille d'eau sur mon bureau quand je joue.
Et si le Icemat est crado, je mets un peu d'eau dessus, et je le nettoie avec un tissus.
Et il est de nouveau bon et prêt pour jouer de nouveau. N'utilisez pas de savon, ça laisserais une couche (film) grasse-acide, ou autre produit chimique qui ferait une surface un peu trop lisse et avec des frottements.

Depuis que j'utilise une souris Logitech, je n'ai plus jamais besoin de film extra pour elle.
Ses patins sont conçus parfaitement, peut-être de légers frottements après un certain temps d'utilisation.
Mais en combinant avec l'Icemat, je serai finalement tranquille un long moment.

J<u>etons un oeil à la question de sensibilité dans mp_ctfmultidemo:</u>

J'ai donc chargé mp_ctfmultidemo, et suis allé devant la mg42.

Beaucoup de personnes essayeront d'abord de garder la souris au mieux et glisseront juste avec les boutons pour marcher à gauche et à droite.
Et c'est souvent ce qu'ils font pendant un combat. Vous rencontrez un ennemi, vous gardez au mieux votre mire. Et vous allez à gauche ou à droite.
l'opération d'aller de gauche à droite, quand en fait vous changez de direction peu être vraiment dur pour quelques personnes. Il perdent leurs visée, et ils perdent beaucoup de temps (pas plus d'une demi seconde peut-être) à la remettre sur l'ennemi.
Mais ce temps est suffisant pour perdre un combat. Bien viser est une combinaison entre le mouvement et le suivi de la visée.

Gardez votre mire sur l'ennemi tout le temps (doh!) alors que vous bougez comme un singe fou.
Si vous avez un ping bas, vous ne verrez en fait pas ce problème. Mais pour ceux qui ont un ping élevé, vous aurez besoin d'une visée terrible pour rester en vie et faire un kill.
C'est sacrément dur de viser avec une haute précision contre des joueurs qui ont un ping bas, et qui bougent beaucoup. Vous avez besoin d'anticiper et de viser devant (à cause du ping).

1)first_impression.avi:

(Tout les clips sont réalisés avec une vitesse normale de déplacement, pas de cl_mouseaccel, mais avec stamina).

La visée saute beaucoup, ça montre les frottements. La sensibilité semble correcte. excepté sur les cotés extrêmes, loin à droite et loin à gauche.
Donc vous pouvez voir que ça coince un peu avant le déplacement suivant.
C'est avec ma config normale, tapis sale, frottement et pas d'attention.

2)highsens.avi:

(2fois ma sensibilité normale).

Là vous voyez plus quelque chose quand vous viserez cette petite pièce. C'est sauvage, c'est rapide, et pas spécialement précis.
Quand vous forcez votre attention dessus, alors vous verrez mieux. Mais loin de ce qui peut le meilleur.
Vous verrez que la mire courre devant quand on bouge de la gauche vers la droite. C'est ce qui arrive quand la vitesse de la mire est plus rapide que le joueur lui même.
Courir avec la stamina aide un peu, quand ça se rapproche de la vitesse de la souris. Utilisez l'analogie de la vitesse (sensibilité) pour comparer la souris et la vitesse du joueur.
Les utilisateur de haute sensibilité visent bien, mais ils se contraignent et se fatiguent tellement c'est dur de maintenir attentivement une bonne visée tout le temps.
C'est pourquoi ils peuvent sembler jouer très bien dans un 1o1 un jour, et le suivant ils sont fatigués et essayent même d'être attentifs.
Donc la visée reste instable. Les joueurs à haute sensibilité visent juste avec leurs poignets. Viseurs paresseux.

3)lowsens.avi:

(Moitié de ma sensibilité normale)

C'est justement l'opposé, alors vous voyez la mire rester en arrière. Ca semble coincé derrière ou quelque chose comme ça pendant qu'on tourne autour de la mg42.
Bouger avec cette sensibilité est dur. Alors vous avez besoin d'un grand coup du bras deux fois avec la souris pour faire un 180°.
Les joueurs avec une sensibilité bassebougent normalement en donnant des grands coups (tirent sur la souris, donnent un coup rapide, rabaissent).
Ils peuvent être fatigués s'ils jouent avec un long moment, et vos poignets vous font faire des bêtises.
Quelques personnes utilisent un ENORME tapis de souris, donc ils n'ont pas besoin de tirer trop leurs souris. SoD avec son nouveau tapis "révolutionnaire", est un de ceux là.
Wolff utilise un ENORME fenêtre si je ne fait pas d'erreur.

Si vous pensez vous contraindre beaucoup le bras, et être fatigué facilement, et souvent devoir être attentif. Alors vous trouverez difficile de suivre et viser l'ennemi.
Une solution est de trouver la bonne sensibilité. Alors vous ne vous contraindrez pas, ça arrivera simplement, c'est simplement magique =)

4)almost-there.avi:

(la meilleure que j'ai essayé maintenant que j'écris ça)

Là vous voyez que la mire se trouve pratiquement sur la pièce de mètal tout le temps. En allant de gauche vers la droite, c'est normal que la mire sorte un peu, mais ne requiert que peu de temps pour la remettre en place.
De la vitesse normale à celle utilisant la stamina ça donne un petit coup en dehors, c'est normal.
Comme je le disais c'est dur de viser cette petite chose, spécialement quand vous n'avez jamais essayé.
Ne vous inquiétez pas si vous n'y arrivez pas parfaitement à 100%, parce que vous n'aurez et n'avez pas besoin d'y arriver à 100%.
Soyez chanceux que la hitbox (Ndt:cube dans lequel le personnage représentant le joueur est inclus) n'est pas aussi petite.
Vous pouvez voir que de la droite vers la gauche, c'est un peu en dehors de la mire. Mon problème est un petit frottement, prenez la souris un peu et vous allez voir.
Mais je n'ai pas toujours des frottements (comme je disais, quand les mouseskatez sont neufs ça va du tonnerre), alors la visée est totalement vift (Ndt:re- ???), ça va simplement de gauche à droite sans trop de contrôle.
De toute façon il n'y aurait pas que le petit frottement qui fait reculer la souris au moment du tir, ça inclus la pression que vous mettez sur la souris quand vous cliquez pour tirer (mouse1 NdT:bouton gauche), donc ce n'est pas une gaffe de sortir un peu de la visée pendant le tir.

IMPORTANT:C'est important que vous ayez la vitesse de mouvement du joueur et que la vitesse de la mire (sensibilité) correspondent (ça va ensemble).
Ils ont besoin d'être aussi proche que possible.
Ainsi vous aurez un contrôle complet de votre joueur. Peu importe que vous bougiez vite. Il y a une petite difference que ce soit avec ou sans stamina, donc j'ai ajouté un petit plus à ma sensibilité aprés avoir trouvé ma visée parfaite dans mp_cftmultidemo. Je ne pense donc pas élargir mon chiffre de +0.1 ou +0.2.

conclusion:

*utilisez usb et ps2 l'un et l'autre, testez personnellement. Essayez les 2.
*Ajoutez "mousefix.reg" pour xp.
*mettez votre jeu et chargez la map mp_ctfmultidemo (Ndt:je fournirais la carte pour WET avec le reste et faites "hostgame" en la chargeant pour jouer sur cette map.) (le ping n'a pas d'importance).
*choisissez un objet à suivre, pour nous c'est la mg42 sur le long mur).
*vérifiez qu'ils n'y ai pas l'accélération (cl_mouseaccel), et pas d'accélération Windows.
*alors allez de la gauche vers la droite, ajustez avec 0.1 et plus ou en moins à chaque fois.
*Quand vous avez trouver quelque chose de confortable, commencez à tourner autour de la carte un peu.
*faite quelque 180°. Allez utiliser cette nouvelle sensibilité.
*Revenez et ressayez, besoin peut-être d'un ajustement? Sinon, essayez sur un serveur public ou en 1o1 avec un ami. (c'est pour cette raison que j'ai beaucoup de faux pseudo, parce que j'ai beaucoup

expérimenté)
*Bonne chance.

Quelques vidéos supplémentaires:

Le même jour où j'ai écris ceci j'ai été aidé par 2 joueur du clan 3kr.
Mr. Teaz et Mr. Cez. Ils ont essayé de faire de leur mieux sur la mg42 à leurs tour, pouvez vous localiser leurs problèmes de sensibilité?
Je l'ai pu. Ils ont fait peu d'essais. Et ils ont eu de meilleurs résultats aprés peu d'essais. Indianen (Cez) a demandé à faire un autre essais, et il a en effet poussé la puissance de son cerveau et sa coordination œil - main pendant celui-ci.
Cependant par un peu plus de réglage et amélioration il sera à porté de la sensibilité optimale.
Demandez à un joueur au top de faire pareil sans qu'il ne soit au courant du sujet.
Je ferai le pari que vous ne verrez pas un suivi parfait.

Comment maintenir la visée magique:

Comme je l'ai mentionné, un 1o1 est un peu surestimé quand il faut obtenir une meilleur visée, spécialement quand le réglage que vous utilisé n'est probablement pas optimal.
Jouer pour s'amuser n'est pas ce pourquoi j'ai écrit à ce sujet, donc oubliez le fun, autrement c'est fun de s'améliorer!

Donc qu'est-il requit pour un 1o1 qui soit utile:

*ouvrez une carte: pas une petite entrée comme mp_badplace ou mp_basement, une qui permette un jeu court et défensif.

*Pas de grenades: pas d'autres armes qu'un SMG ou pistolets. Grenades sont des armes de joueurs defensifs. Et il n'y a pas pour le moment d'entrainement de visée à la grenade, d'accord!

*Jouez agressifs: mais n'allez pas au combat comme un idiot. Essayez d'avoir l'effet de surprise sur l'ennemi. Toujours attentif. Bougez tout le temps.

*N'allez pas derrière un coin de rue quand un tir arrive, essayez plutôt d'esquiver les balles ouvertement. Alors ce sera plus un défi pour l'ami contre qui vous jouez, et bien plus drôle.

*Utilisez des tirs par accoup (2-3 balles) en étend debout à moyenne et longue distance. Essayez de ne pas trop vous accroupir, alors comme ça vous compenserez un mauvaise visée à longue distance.

Les maps qui conviennent pour un tel jeu, et exercice de visée sont mp_ctfmultidémo et mp_valhalla.

Valhalla est ma préférée puisqu'elle est mieux pour les tir à courte et moyenne distance. Tout à fait ouverte, et assez facile pour repérer l'ennemi. (c'est malheureux que les textures soient si noir par defaut).

Mp_cftmultidémo est aussi bonne, autorisant toutes les distances de tir. Pour un exercice de tir, n'utilisez pas les pièces en sous-sol, ou n'allez pas trop dans les baraques. Essayez d'être à découvert le plus possible.
Ne jouez pas les objectifs. Les tris par accoup conviennent très bien sur cette map.

Les 1o1 vont très bien pour l'attention, mais ce n'est pas toujours possible de le faire quand on joue

plutôt un match (exercice ou war en clan).
Et vous n'avez pas besoin de faire des 1o1 plus souvent quand vous avez atteint un certain niveau de visée.
Je vous conseil seulement de faire des 1o1 si vous avez à utiliser une nouvelle sensibilité pour un exercice isolé de visée.
Donc vous pouvez faire seul le truc de la MG42 sur ctf. Contrôlez de temps en temps sur ctf votre niveau de frottement et votre suivie de visée.
La plupart du temps vous avez des frottements sans le savoir. Aussi vous avez besoin de le voir de vos propres yeux.
Je paris 5$ que quand vous (ou quelques un d'entre vous) essayez le truc de la MG42, vous découvrirez que vous avez ainsi des frottements, sans JAMAIS vous en être douté.

Personnellement, si j'en ai le temps je fais 5-10 minutes d'exercice sur cette map avant les matchs.
Et je contrôle mes frottements une fois par semaine, ça dépend de l'importance de la quantité de matchs.
Comme vous voyez, avoir une bonne sensibilité n'est pas dur, et la maintenir ne requiere pas mille heures de jeu en 1o1. Spécialement depuis qu'on joue un jeu basé sur l'équipe.

Enfin, je pense que les joueurs qui jouent défensif, sont des gens qui de la sorte compensent une mauvaise visé ou un ping haut.
Beaucoup vont jouer avec succès comme ça, tant mieux pour eux. Mais ils n'auront réellement aucune chance quand ils viseront quelqu'un bien habile.
Se pencher, balancer plein de grenades (Ndt:spam), un Panzer, des FFE, airstrikes sont tout ce qui ruine l'atteinte d' un haut niveau skill dans le jeu.
Vous ne pouvez simplement pas vous entraîner à assez bien esquiver un obus de panzer. Si quelqu'un avec un panz vous vise, vous mourez.
Simple comme ça, et il aura un angle de tir fou (donc arrêtez de dire que vous avez besoin d'un skill dingue pour être avec un panz, vous n'êtes pas un joueur de Quake3 avec des Airrockets).
Que vous ayez un mur derrière vous, ou le sol autour du tir, l'angle de l'impact s'occupe du reste.

Un joueur peut se pencher à un coin, sans être vu. Quand je passe la tête à un coin dans la vraie vie, ma tête est visible.
Ou vous la retirez (pas ma tête, #!@Oo!), ou modifier la comme dans SOF2 (Ndt:Soldier Of Fortune 2 est un jeu de FPS de chez Raven)

Le goût d'un multikill en utilisant seulement un SMG et un jeu plein de skill, est tellement plus plaisant que quand vous touchez 3 ou 4 gars avec un Panzer.
Je ne dis pas que tout devrait être retiré,mais ça fait moins de dégâts et ça a moins d'angle de tir. Et ça ne permet pas le spam.
La plupart d'entre vous n'ont pas fait de multkill contre un clan skillé, mais pour ceux qui l'ont déjà fait, vous savez combien c'est bon.
Trop de clans focalisent leurs défense sur le panzer ou le spam. Quand ils perdent leur panz, leur défense meurt bien joliment.
Focalisez vous plutôt à améliorer la visée et la façon de jouer de chaque joueur, et ensuite le teamplay, c'est ce que je ferais.

Il aurait dû être fait depuis longtemps d'autres mods pour RTCW, concernant ces aspects.
Pour être honnête, je pense que le grand accent pour le fun quand RTCW était nouveau à attiré beaucoup de noobs, ou était tellement "gentil", que les gens ne pensaient pas ou ne prenaient pas soin de jouer plus sérieusement.

Et c'est la raison principale qui fait que maintenant le jeux meurt. Les noobs (moins skillés) se sont tournés vers ET, et peu sont restés à RTCW.
Environs 2000-3000 personnes jouent à RTCW dans le monde. Voyez Quake3, il n'y a pas d'arme pouvant tuer en masse, vous devez killer un par un, par conséquent cela requiert vraiment un haut niveau de skill du début.
Donc il était réglé comme ce jeu était supposé être joué, même s'il existe vraiment un peu de mod pour ça.

J'ai essayé ET moi-même, un énorme arsenal d'arme, de nouvelles armes de tuerie en masse. Cela m'a plutôt désappointé.
J'ai vu qu'il avait le même avenir que RTCW, seulement si personne ne s'embête à créer un mod pour ça.
ETpro est sur la bonne voie, mais il y a encore beaucoup à faire.

Je n'en veux pas aux personnes killés dans les clip que je place en exemple, je les proposes simplement à titre éducatif.

Appelez le 555-AIDEZMAVISEE aujourd'hui, et faites donation de 5$ pour le pauvre étudiant que je suis.

PS:Il y a un petit jeu pour vous, il s'appelle Reflex.
Et oui, c'est pour exercer vos refexes/cordination oeil-main. Jongler avec 3 balles est mieux, mais si vous n'avez pas les moyens, jouez à ce petit jeu.
(soyez attentifs aux différence de sensibilité entre windows et le jeu, c'est toute une histoire quand on joue à Reflex)

-(c) [<<]RaZiel 28/11-2003
Traduction:Brika

Spawntimer

1) Qu'est-ce?

Le spawntimer est un compteur qui permet de savoir quand l'ennemi réapparaît (respawn).

2) comment le mettre en place?

Le spawntimer (ST) n'est utilisable que sous 2 mods:ETpro et depuis peu le N!tmod (basé sur un alliage de ETpro et de No quarter, créé par N!trox)
Il suffit de placer les quelques cvars que voici dans sa cfg:

*ouverture d'une fenêtre de paramétrage du ST (bind d'une touche ouvrant une boite de dialogue, mettre le temps entre chaque respawn adverse)

bind <touche> "vstr SpawnTimer_ETPro"

set SpawnTimer_ETPro "toggleconsole ; bind <touche> "vstr SpawnTimer_ETPro"
set SpawnTimer_ETPro "toggleconsole ; g_bluelimbotime ; g_redlimbotime; wait 150 ; toggleconsole ; openTimerInput" ; g_redlimbotime; wait 150 ; toggleconsole ; openTimerInput"

*mise en place d'un temps de respawn pré-paramétré (bind d'une touche parametrant le temps de

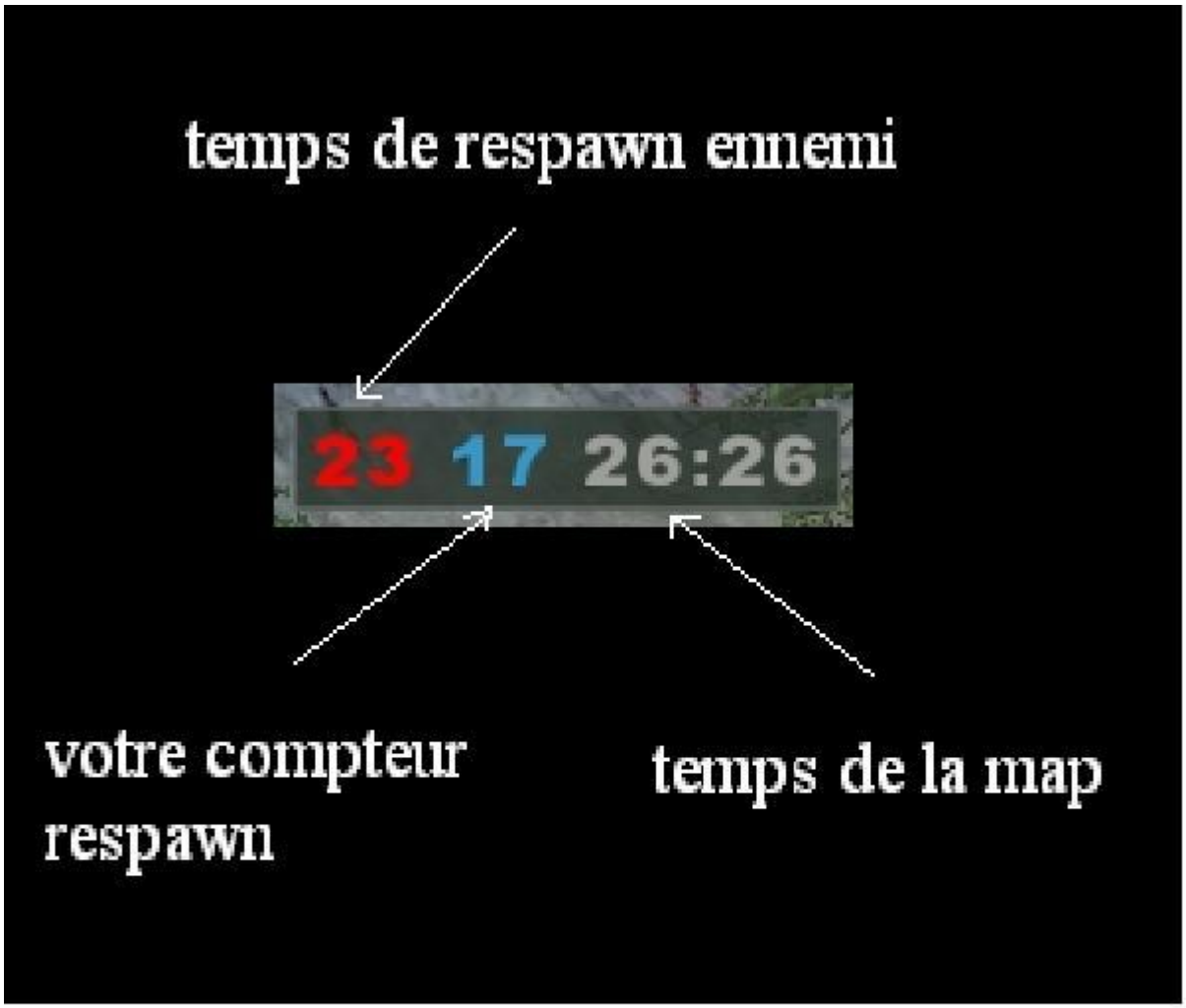
respawn sans passer par la boite de dialogue)

bind <touche> "timerset 30"
bind <touche> "timerset 20"
bind <touche> "timerset 15"
bind <touche> "timerset 25"
*remise à zéro du temps de respawn (bind d'une touche remettant le compteur de respawn à sa position initiale)

bind <touche> resettimer

3) comment sait-on qu'il est mis en place?

Sur le coté droit de votre écran, il y a déja le compteur de la map en cours, et en bleu le compteur de votre respawn.
Une fois le ST mis en place, un compteur rouge apparait à gauche de votre compteur de respawn.



4) Quelle est l'importance du spawn timer?

Le ST permet de définir à quel moment certaines actions sont judicieuses. Faire du SK ou des rushs au bon moment (pour ne pas prendre full), savoir combien d'ennemis ont pris full
(prendre full:être gibbé peu de temps après être réapparu et donc être complètement inutile pendant 10, 15, 20 secondes, voire plus).

5) comment utiliser le spawn timer?

Le temps de respawn n'est pas égal pour chaque coté, mais de plus, la map démarre pour chacune des équipes avec un décalage de quelques secondes.
Connaitre ce temps de respawn pour chaque camp et chaque map est capitale dans la gestion du ST.
Si vous êtes alliés et que votre temps de respawn est de 20 secondes, alors le temps de respawn ennemi sera de 30 secondes.
Ce timing est quasiment valable pour la plupart des maps de matchs officiels. Certaines ont un temps de 15 secondes/25 secondes.
Le décalage de respawn peut être de quelques secondes supplémentaires.

6) Comment gérer le compteur?

Si vous avez 20 secondes de respawn, mettez d'office 30 secondes pour les adversaires. Dès que vous voyez un ennemi respawnner ou se /killer, faite une remise à zéro de ce compteur.
Maintenant, vous savez à quel moment l'enemi respawn, quand il va vous foncer dessus avec ses grenades avant de se /kill, si celui que vous avez gibbé se prend full et pour combien de temps vous jouerez à 6vs5 ^^

7) Spawn timer est il obligatoire?

Non, certains arrivent très bien à s'en passer. Il n'en est pas moins nécéssaire de prendre en compte le moment où les méchants réapparaissent.

Mais comment qu'est-ce qu'il font donc???

l'observation, le calcul mental et la logique. Il suffit de se baser sur les secondes du temps de la map. prenons un exemple:

Il reste 11minutes 39 secondes de jeu sur la map, votre respawn est de 20 secondes donc celui de l'ennemi est de 30 secondes. A ce moment là, vous voyez un ennemi se /kill.

Dans la logique, l'ennemi respawn alors qu'il reste 11 min 38 de jeu, et le prochain respawn aura lieu quand il restera 11 min 08. A ce moment là, seules les secondes du compteur map est important. A chaque fois que ce compteur affiche 38 ou 08, peu importe les minutes restantes, cela indique le respawn ennemi.

Si ce temps de respawn avait été de 20 secondes (au lieu de 30), les respawns auraient lieu à 18/38/58. Logique non? (ou L0W-G33K ;))

Qu'est-ce que le TJ ?

Le trickjump signifie sauter très vite pour pouvoir passer au dessus des murs, sur les toits, allonger ses distances de sauts, etc.

La clé du trickjump est une technique appelée le « circle strafe jump » (ou CSJ), c'est le saut ultime, qui permet d'aller plus loin et plus vite qu'avec n'importe quel type de saut.

Toutefois, il est un peu compliqué, donc dans ce tuto, nous commencerons avec les bases et nous irons progressivement jusqu'au CSJ.
Je parlerais aussi de certains sauts bizarres comme le grenade-jump, et quelques types de saut qui peuvent seulement être réalisés sur des serveurs shrub (mod differents du ETpro, incluant des commandes shrub, nous verrons cela plus tard).

Le tachymètre:

Activable sur ETpro, il vous permet de bien contrôler votre vitesse.

Dans cette section nous comparerons différents types de sauts, donc pour cela nous utiliserons le tachymètre.
C'est un truc d'etpro qui affiche un graphe (allant du vert pour une vitesse normale au rouge pour une grande vitesse en passant par le jaune et l'orange) de votre vitesse de déplacement.
C'est très utile lors de l'entraînement puisqu'il vous permet de savoir si vous faites vos sauts correctement.

Tapez « /b_drawspeed 4 » dans la console pour faire apparaître le tachymètre avec unité de mesure UPS.

NB : cela fonctionne uniquement sur les serveurs etpro.

Saut classique:

Évident : vous appuyer sur la barre d'espace en courant, jetez un coup d'œil sur le tachymètre qui constitue un bon repère avec lequel vous pouvez comparer les autres sauts.
La vitesse maximale apparaît au début du saut et est approximativement de 360 ups (l'unité de mesure de la vitesse) alors que la vitesse de saut est de 256 UPS.
Ce graph nous montre que le saut n'améliore pas la vitesse au sol.
La seule raison pour laquelle le tachymètre enregistre une augmentation est due à la composante verticale de votre mouvement.
En d'autres termes, sauter comme un crétin ne vous permettra pas d'aller plus vite d'un point A à un point B

Saut « sprinté »

Ça ressemble plus ou moins à un saut classique, sauf que la vitesse au sol est de 352 UPS.
Une fois encore, sauter n'améliore pas la vitesse au sol, vous bougez encore à la vitesse normale du sprint.
Il n'y a donc rien de magique dans le saut sprinté.
Dans la partie suivante nous verrons le strafe jump et commencerons à voir les trucs magiques qui permettent aux trickjumpers de se déplacer dans les airs à des vitesses stupéfiantes.

Strafe jump

Le strafe jump exploite le comportement du moteur de quake3, c'est-à-dire que si vous pressez une

touche strafe (littéralement « de mitraillage », les touches droites et gauche en fait), pendant que vous sautez, votre vitesse augmente.
Cela demande un peu d'entraînement, c'est pourquoi je vous recommande d'utiliser le tachymètre, comme ça vous saurez si vous le faites bien.
La chose importante à se rappeler est de simplement presser la touche saut et pas la maintenir appuyée. Mais gardez appuyées les touches « avant » et « droite » ou « gauche ».

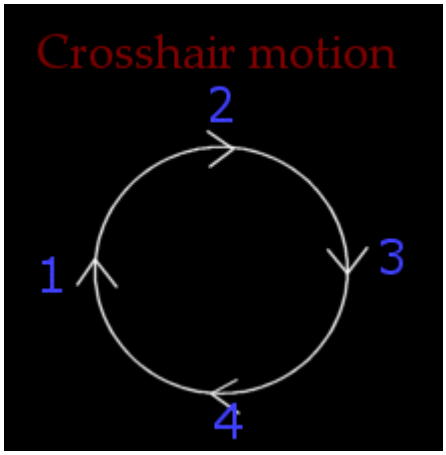
Maintenant comparez le à un saut normal. Vous voyez la différence ?
C'est jaune d'un bout à l'autre au lieu de vert, ce qui signifie que votre vitesse au sol a vraiment augmenté un peu. Donc le strafe jump, ça marche !
Maintenant imaginez que vous combiniez le strafe jump avec le sprint, alors vous aurez d'autant plus de vitesse.

Circle jump ou Le saut en cercle

Ce saut est appelé le circle jump (ou CJ) mais ne vous y trompez pas, cela n'a rien à voir avec le fait de sauter en rond.
C'est une autre exploitation du moteur de quake3 qui fait que si vous tournez dans la direction vers laquelle vous voulez sauter, vous irez vraiment plus vite.
En fait le fait de tourner permet une accélération du saut.

Donc si vous voulez sauter dans une direction, tournez d'abord un peu à gauche et pendant que vous sautez, tournez vers la droite (ou l'inverse).
Un autre truc étrange est que vous irez un peu plus vite si vous faites face à la direction que vous prenez verticalement.
Donc si votre corps se déplace vers le haut au début d'un saut, déplacez votre viseur légèrement vers le haut.
Et quand vous redescendez, déplacez le légèrement vers le bas.

Donc voilà pourquoi ça s'appelle un « saut en cercle », vous déplacez simplement votre viseur dans un cercle d'un point à un autre dans l'ordre donné.
Vous pouvez aussi l'inverser pour aller dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, ça n'a pas beaucoup d'importance.
La manière dont vous faites le cercle influencera la qualité du saut.
En général, si votre cercle est trop petit, il n'aura que peu d'effet.



Si vous augmentez la taille de votre cercle, votre vitesse va s'améliorer jusqu'à ce que vous atteigniez le point parfait.
Au delà de ce point, vous pouvez continuer d'augmenter la taille du cercle, la vitesse n'augmentera plus mais elle ne diminuera pas non plus.
Comment trouver ce point parfait ? Utilisez le tachymètre et entraînez vous.

Notez qu'il y a un autre moyen pour réaliser un « saut en cercle ».
Au lieu de faire un cercle, vous pouvez obtenir le même résultat en effectuant simplement un rapide coup de souris depuis bas-gauche vers haut-droite ou depuis bas-droite vers haut-gauche.
Le tachymètre semble être le même dans les deux cas, donc pas d'importance.

Remarquez que le graph est tout jaune, ce qui montre que ce saut permet d'aller plus vite en comparaison d'un saut classique…En fait le graph ressemble beaucoup à celui du strafe jump, donc comme vous pouvez le voir, faire des cercles et straffer sont des techniques d'importance égale.
Si vous voulez devenir un maître trickjumper, vous devez devenir bon aux deux.

Le circle strafe jump

C'est le top du trickjump, si vous savez faire un CSJ, vous saurez faire la plupart des sauts avec un peu d'entraînement.
Donc normalement l'idée du CSJ est assez évidente si vous avez compris les sections précédentes.
Vous sprintez, puis vous faites un saut straffé en y incorporant les mouvements en cercle.
Notez que ce saut demande d'appuyer sur un bon nombre de touches simultanément :

1. touche « avant »
2. touche « straffe » (gauche ou droite)
3. touche « sprint »
4. touche « saut »

Pendant que vous sautez, les deux seules touches qui doivent rester pressées pendant tout le saut sont « avant » et « straffe ». NE MAINTENEZ PAS « saut » appuyée.
Pressez là simplement pour sauter et relâchez là. C'est une règle que beaucoup de trickjumpers finissent par découvrir, et je pense que ça vient du fait que beaucoup de claviers ont des problèmes à accepter la pression simultanée de plusieurs touches.
En ce qui concerne « sprint », vous pouvez la laisser appuyée pendant tout le saut. Mais vous devriez essayer de la relâcher pendant le saut, parce que tant que vous êtes en l'air, « Sprint » ne vous fait pas aller plus vite ; cela fait simplement descendre votre barre d'endurance.
D'autre part, il est très important de régler vos FPS sur un des nombres magiques : 43, 76, 125 ou 333 (n'importe lequel pourvu que vous ayez un FPS stable). Pour faire ça utilisez la variable « com_maxfps ». ajoutez simplement une ligne genre « com_maxfps76 » dans votre autoexec.cfg.
Quand vous ajustez votre FPS sur une de ces valeurs, une erreur numérique du moteur de quake 3 vous permet de sauter plus vite.
Cela rendra le trickjump plus facile, et cela vous permet de faire quelques sauts que vous ne pouviez pas faire avant.
Le réglage « com_maxfps » peut aussi améliorer votre tir ; il est difficile de cibler précisément quand votre débit d'image/sec change constamment.
Comme vous le constaterez, le CSJ n'est pas trop difficile en théorie mais en pratique le rendre parfait n'est pas facile.
C'est pourquoi je vous recommande d'utiliser le tachymètre. Pas simplement pour s'entraîner en solo, mais aussi lors de vos parties en multijoueurs sur des serveurs etpro, pour voir votre vitesse à chaque fois que vous sautez.

Donc le CSJ est ce qui se fait de plus rapide sur un simple saut.
Et vous pouvez voir que c'est plus rapide qu'un saut sprinté classique même si la différence n'est pas réellement énorme : la vitesse max du CSJ est de 520 UPS (celle du saut sprinté de 450). Mais nous n'en avons pas encore fini.
J'ai dit que le CSJ est ce qu'il y a de plus rapide SUR UN SIMPLE SAUT.
Mais vous pouvez aller encore plus vite en sautant plus d'une fois d'affilée.
Cela s'appelle le « bunny jump ».

Le saut du lapin

Si vous sautez, et juste avant d'atterrir, vous maintenez appuyée la touche de saut, vous ressauterez immédiatement dès que vous touchez le sol.
Voilà le saut de lapin. Le truc sympa avec le saut de lapin est que si vous le faites bien, vous pouvez emmagasiner de la vitesse supplémentaire avec chaque saut.
Donc par exemple, en descendant une grande colline, si vous sautez comme un lapin en utilisant le CSJ pendant toute la descente, vous pouvez atteindre des vitesses hallucinantes.
Quelques trickjumps exigent le saut de lapin, en général simplement deux sauts. C'est comme ça que le mur d'Oasis est généralement franchi.
Quoiqu'il en soit, ce n'est pas trop difficile à faire, essayez. Un bon endroit pour s'entraîner est de descendre la « descente » de goldrush juste aprés le deuxième spawn allies dés que le tank est réparé et volé.
Dans ce type de sauts de lapin à deux sauts, le timing est aussi important que le saut lui-même. Le 2nd saut est celui qui vous propulse le plus loin, mais le 1er saut est celui qui vous met dans la bonne position pour être capable de faire le 2nd.

Sauts spéciaux

Voilà quelques autres sauts que vous pouvez faire, si le serveur le permet.

Saut grenade (exige que les Friendly fire soit OFF):

Le saut-grenade est assez facile et utile uniquement lorsque les Friendly fire (joueur pouvant être touché par les tirs de ses coéquipiers) sont désactivés. Demandez à un coéquipier de jeter une grenade sur le sol, et marchez dessus. L'explosion vous expédiera vers le haut. Vous pouvez l'utiliser pour passer par-dessus les murs.

Double saut (sur certains serveurs shrub):

Sur certains serveurs shrub, vous pouvez sauter pendant que vous êtes en l'air. Cela vous permet de sauter très haut juste en pressant deux fois la touche « saut ». C'est INCROYABLEMENT utile.
Voici quelques idées pour l'utilisation du double saut :

- Faire des sauts jusque là impossibles
- Faire des sauts qui exigeraient normalement l'utilisation du sprint ou du saut de lapin
- Accéder à de bonnes planques de tirs ou des endroits cachés
- Sautez assez haut en tirant sur un panzer pour viser mieux
- Faire péter un plomb à vos adversaires en combat rapproché en étant plus dur à toucher
- Éviter les tirs de panzer plus facilement, passer aux dessus des champs de mines

Saut-poussé (nécessite serveur shrub avec l'action de « pousser » activée):

C’est un type de saut qui vous permet d’aller très haut. Il faut deux gars. Demandez à un coéquipier de s’allonger sur le sol, pendant qu'il regarde à un angle d’environ 60° vers le haut, et appuie de manière répétée sur la touche « utiliser » (F). Puis courrez, et sautez lui sur la tronche. Dès que vous entrez en contact avec lui, gardez appuyée la touche « arrière » (S). Votre coéquipier vous poussera en arrière et vous enverra voler à bonne hauteur (amusez vous à espérer essayer de le faire, moi je n'y arrive pas, trop compliqué

)

Saut-poussé-empilé (nécessite serveur shrub avec l’action de « pousser » activée) :

C’est un saut proche du précédent. Un coéquipier monte sur vous, saute, et dès qu’il saute, vous sautez aussi et en regardant vers le haut, pressez la touche « utiliser » (F) pour le pousser encore plus haut dans les airs. (là c'est pas trop dur si le collègue n'a pas 2 mains gauches)

Tout sur les armes:

Vous trouverez ici les données générales des armes les plus utilisées ainsi que des astuces sur leurs mode d'emploi:

Couteau:

*Coup de couteau normal: 10 HP

*Coup de couteau dans le dos: 101 HP

Approchez-vous d'un ennemi qui se tient debout immobile, agenouillé ou couché et frappez-le dans le haut du dos.
La plupart du temps, c'est la mort instantanée.
Si vous êtes un covert ops, ce peut être utile puisque vous ne perdez pas votre uniforme quand vous donnez un coup de couteau dans le dos.

Une utilisation intéressante du couteau réside dans la destruction des nids de mitrailleuse (donnez des tonnes de coups de couteau à la MG, 2 grenades ayant le même effet).

Remarque: si vous êtes un covert ops, un coup de couteau normal fait 20 HP de dommage au lieu de 10.
De même, si vous êtes un covert ops de niveau 4, un coup de couteau dans le dos conduit à une mort instantanée.

MP40/Thompson:

*Tir dans le corps: 18 HP

*Tir dans la tête avec casque: 40 HP

*Tir dans la tête sans casque: 50 HP

*Temps de rechargement: 2.5 secondes

*6 balles par seconde => 30 balles par chargeur

*5 chargeurs au maximum

C'est une super arme pour tous les usages.
Une bonne vitesse de tir, une bonne taille de chargeur (30 balles) et le fait que les MP40 et Thompson soient très populaires fait que l'on peut se procurer souvent des munitions en volant l'arme des personnes qui se sont fait tuer.
N'hésitez par à tirer sur des cibles qui vous paraissent un peu loin.
Soyez persévérant, souvent les ennemis sont plus proche de la mort que vous ne pensez.
Spécialement quand ils vous tournent le dos pendant un combat, vous savez alors qu'ils ont des problèmes!

Remarquez que le MP40 et le Thompson sont EXACTEMENT LES MÊMES.

Le niveau 3 en armes légères est très utile car il réduit la dispersion des balles de votre arme.
Notez que dans la version originale de ET (etmain), il y a un bug qui veut que votre dispersion ne soit réduite qu'à partie du niveau 4, mais ceci a été réglé dans les nouveaux mods comme etpro et shrub.

Luger/Colt:

*Tir dans le corps: 18 HP

*Tir dans la tête avec casque:40 HP

*Tir dans la tête sans casque: 50 HP

-Pistolets simples:

*Temps de rechargement: ~1.5 secondes

*3.5 balles à la seconde (si vous cliquez vite!)

*8 balles par chargeur

*24 balles au total

-Doubles (akimbo) pistolets:

*Temps de rechargement: ~2.5 secondes

*7-10 balles à la seconde (si vous cliquez aussi vite que vous pouvez)

*16 balles à la seconde (si vous utilisez un script spécifique au tir rapide "+attack;-attack;+attack etc.)

*16 balles par chargeur (2 chargeurs de 8 balles)

*48 balles au total

*En utilisant la touche « alternate » on peut enlever ou remettre le silencieux.

Comme vous pouvez le voir, les dommages causés par les pistolets sont les mêmes que pour les MP40/Thompson.
Mais ils sont clairement plus mauvais car ils ont moins de balles par chargeur, une vitesse de tir inférieure et du recul assez important.
Donc, ne les utilisez que si vous n'avez plus de munition pour votre pistolet-mitrailleur.
Visez la tête et tâchez de touchez votre but à chaque balle.

Ne sous-estimez pas les pistolets, si vous n'avez plus de balles dans le chargeur de votre pistolet-mitrailleur, c'est souvent une meilleure idée de prendre les pistolets et de continuez à tirer tout droit que de recharger votre pistolet-mitrailleur.
Recharger prend simplement trop de temps si vous êtes en plein milieu d'un combat.
De ce fait, la plupart des joueurs ont désactiver l'autoreload.

Les pistolets Akimbo sont démentiellement meutriers, spécialement si vous utilisez un script pour les faire tirer le plus vite possible.
16 balles à la seconde est juste un peu plus lent qu'une MG42.
Vous devez simplement faire attention car cela ne prend qu'une seconde pour vider entièrement les chargeurs.
Donc, n'utilisez pas vos akimbos pour tirer sur une cible qui est loin ou qui bouge vite.
La meilleure utilisation est à courte portée, dans un endroit où les déplacements de l'ennemi sont entravés, comme une petite ruelle ou un couloir.
Donc, gardez à l'esprit que le script n'est utile que dans certaines conditions.
Si votre ennemi bouge vite, vous devez alors tirer manuellement sinon, vous utiliserez votre chargeur en une seconde et vous serez mort juste après.

Sten:

*Tir dans le corps: 14 HP

*Tir dans la tête avec casque: 40 HP

*Tir dans la tête sans casque: 50 HP

*Temps de rechargement: 3 secondes

*Après 16 tirs, il surchauffe pendant 2 secondes

*32 balles par chargeur

*64 balles au total

Le Sten est un peu plus faible que les autres pistolet-mitrailleurs et il surchauffe après 16 tirs donc, essayez de tirer en rafales si vous pouvez.
Si vous êtes bon pour les tirs en pleine tête, le Sten est un choix excellent à cause de sa très bonne précision, vous pouvez tuer des gens qui sont à moyenne portée (pas trop proches de vous) en

réalisant encore des tirs en pleine tête.

Le fait que le Sten soit silencieux en fait un choix excellent car vous ne perdez pas votre uniforme quand vous tuez un ennemi.
Parfois, les gens sur lesquels vous tirez peuvent ne pas se rendre compte qu'ils se font tirer dessus depuis un moment car ils n'entendent pas le bruit de l'arme.

La fréquence de tir du Sten est quasiment la même que celle du Thompson ou du MP40, même si beaucoup de personnes pensent qu'elle est inférieure (sans doute à cause de la douceur de l'effet sonore).
Sa précision démoniaque et une belle taille de chargeur en font une arme extrêmement utile.

FG42:

*Tir dans le corps: 15 HP (30 HP en mode sniper)

*Tir dans la tête avec casque: 40 HP (48 HP en mode sniper)

*Tir dans la tête sans casque: 50 HP (60 HP en mode sniper)

*Temps de rechargement: 2 secondes

*9 balles à la seconde

*20 balles par chargeur

*La lunette ne zoom pas

Aussi connu sous le nom de fusil d'assaut, fusil multi-usages, fusil de parachutiste ou arme "tirez et priez", le FG42 est fondamentalement un pistolet-mitrailleur avec une possibilité de sniper.
A courte portée, il est extrêmement meurtrier grâce à sa fréquence de tir élevée.
Malheureusement, il est aussi très peu précis (grande dispersion) donc à moyenne portée, vous devez contrôler vos tirs soigneusement.
A cette portée, vous ne pouvez tirer sans retenue car si vous tirer une longue rafale, vous allez vider votre chargeur en un peu plus de 2 secondes et vous vous ferez tuer en rechargeant.

Si vous comptez sniper la plupart du temps, il est plutôt conseillé de prendre un K43 ou un Garand.
Ils font plus de dommages en mode sniper que le FG42 donc vous pouvez souvent tuer un gars avec seulement 2 tirs en pleine tête (contre au moins 3 avec le FG42).
Ils sont aussi très silencieux et la lunette de visée peut zoomer.

Le snipe peut être cependant assez pratique si vous jouez avec un FG42.
Il fonctionne très bien à moyenne portée.

Vous pouvez aussi effectuer quelques tirs rapides.
Ce que vous devez faire est de passer en mode sniper pour tirer une ou deux balles très rapidement puis revenir au mode normal.
C'est une bonne option si vous êtes assez près pour sniper mais trop loin pour que votre précision sans zoom soit bonne.

Voici deux moments privilégiés pour effectuer ces tirs:

Vous voyez un ennemi courir à bonne distance et il ne vous a pas encore remarqué.
Collez-lui un couple de balles dans la tête très rapidement.

Si vous êtes en train de perdre un combat à moyenne portée, cachez-vous derrière un mur ou un coin de rue et attendez que l'ennemi vienne à votre vue.
Dès que vous le voyez, tirer lui rapidement un tir en mode sniper en pleine tête.
Si vous avez de la chance, et que l'ennemi soit assez faible au niveau santé, vous pouvez le tuer avant qu'il ne vous remarque.

K43/M1 Garand:

*Tir dans le corps: 34 HP (50 HP en mode sniper)

*Tir dans la tête avec casque: 48 HP (80 HP en mode sniper)

*Tir dans le tête sans casque: 68 HP (100 HP en mode sniper)

*8 balles par chargeur (M1 Garand) ou 10 balles par chargeur (K43)

*En mode sniper, la lunette zoom

Si vous êtes un ingénieur, les grenades lancées par ce fusil sont très utiles en combat et vous donne de l'XP d'ingénierie.
Encore plus que les panzers, tout le monde déteste ces grenades car elles ne coûtent rien.
Au moins, cette arme équilibre le jeu puisque les ingénieurs ayant tendance à mourir assez vite, il doivent au moins avoir une arme décente pour se défendre.

Beaucoup de vétérans des FPS sont très adroits avec les pistolet-mitrailleurs, donc choisir cette arme peut être un meilleur choix pour vous, mais je recommande toujours d'apprendre à ce se servir du lance-grenade.
A courte portée, essayez de propulser la grenade sur votre ennemi et à longue portée, servez-vous en comme d'un mortier, ça va haut dans le ciel et ça explose à l'impact.
Vous pouvez aussi apprendre à faire des bandes (comme au billard) pour toucher des ennemis qui sont hors de votre vue.
Cette arme est complexe à maîtriser car les grenades ne vont pas où est votre viseur et il y a un délai entre le moment où vous tirez et le moment où elles explosent.
Mais ça vaut vraiment le coup d'apprendre à s'en servir donc entraînez-vous quand vous jouez un ingénieur.

Le fusil en lui-même est d'une bonne puissance, puisqu'il fait approximativement le double de dommages par rapport à un pistolet-mitrailleur.
Si votre ennemi a 100 HP ou moins, 3 tirs dans le corps et il est mort.
La précision du fusil est moins bonne que celle des pistolet-mitrailleurs donc c'est plutôt une arme de courte portée.

Si vous êtes un covert ops, c'est une super arme, elle est silencieuse, puissante et excellente pour sniper.
Si vous le pouvez, attendez que la "barre de balancement" soit dans le vert avant de tirer.

2 choses importantes à noter:

Les differences fondamentales entre le Garand et le K43:

-il n'a que 8 balles par chargeur au lieu de 10;
-vous ne pouvez recharger qu'une fois que le chargeur est vide, ce qui signifie qu'une fois que le chargeur est presque vide, vous devez soit tirer en l'air pour le vider ou prendre le risque de recharger en plein combat.

Il faut remarquer que dans certaines versions d'ET, le Garand et le K43 sont exactement les mêmes (même taille de chargeur ainsi que la possibilité de recharger à n'importe quel moment).
Mais ce n'est pas habituellement le cas.

MG42:

*Tir dans le corps: 20 HP

*Tir dans la tête avec casque: 20 HP

*Tir dans la tête sans casque: 20 HP

*18 balles à la seconde

*150 balles par chargeur

*450 balles au total

La MG42 est une arme extrêmement puissante, typiquement utilisée pour défendre les points de passage.
Il suffit de la mettre en place quelque part, de sortir le bipode et de tirer sur tout ce qui arrive dans la zone que vous défendez.
Sa principale faiblesse réside dans le fait qu'une fois déployée sur son bipode, les angles sont très limités donc vous êtes vulnérable si quelqu'un vous attaque selon un angle élevé.
Les panzers, les airstrikes et les lance-grenades sont aussi des choses qui peuvent vous tuer très vite.

C'est pourquoi vous devez défendre des zones étroites et aussi avoir des réactions rapides pour que les ennemis n'aient aucune chance de vous tuer.
L'autre problème de cette arme est que vous utilisez des munitions très rapidement donc tâchez d'en demander bien à l'avance.

Bien que ce soit typiquement une arme défensive, vous pouvez l'utiliser en tant qu'arme offensive dans certaines situations.
Elle peut être vraiment dévastatrice si vous l'utilisez avec astuce.

Foncez sur votre ennemi avec votre pistolet et quand vous êtes très proche, sortez soudain votre MG, agenouillez-vous pour améliorer la précision et envoyez-lui des balles.
Bien que la MG soit très peu précise, elle l'est assez à très courte portée pour descendre des gens très très rapidement.
C'est une chose très drôle à faire bien que cela ne marche pas trop bien avec les bons joueurs!

Notez que les nids de mitrailleuse MG et les MG posées sur les tank sont aussi de supers armes.
Les nids de MG sont souvent placés à des endroits stratégiques et sont en général en hauteur ce qui

en fait des armes très utiles.
Quand vous les utiliserez, vous remarquerez que l'écran bouge dans tous les sens mais ce n'est qu'un bug: en réalité, les tirs vont là où vous visez.
Donc, gardez votre ennemi en joue et vous le tuerez.
Les MG placées sur les tanks sont excellentes pour tuer les ennemis à moyenne portée.

Lance-flamme:

*200 "tirs" (chaque "tir" est une rafale de flamme)

*Pas besoin de recharger et ne surchauffe jamais

Fondamentalement, le lance-flamme enlève la vie de l'ennemi par 5 HP, à une certaine fréquence.
Il y a deux façon pour une personne de prendre des dommages par un lance-flamme:

1) Dommage par flamme: Aussi longtemps qu'une personne reste dans une zone enflammée, il va recevoir des dommages à un rythme élevé.
Ce rythme augmente encore s'il y a plus de "flammes" dans la zone.

2) Dommage par brûlure: Lorsque quelqu'un a été brûlé, il va recevoir un dommage supplémentaire de 30 HP qui prend environ 2 secondes pour être total.

Donc, par exemple, si vous brûlez quelqu'un, mais qu'il sort immédiatement des flammes, il va sans doute se prendre 45 HP de dommage pour avoir été dans les flammes pendant un certain temps puis 30 HP de dommage par brûlure.
C'est pourquoi il est si difficile de tuer les medics, qui ont souvent entre 125 HP et 156 HP.
Donc, comme les dommages par brûlure augmentent graduellement, ils ont souvent l'occasion de se soigner pendant qu'ils brûlent.

Le réultat de tout ceci est que si vous voulez être efficace, vous devez être persévérant et garder les gens dans vos flammes pour suffisament longtemps, n'envoyez pas qu'un petit jet de flammes en leur permettant ensuite de s'échapper.
Cela aide beaucoup d'avoir un niveau 3 en armes lourdes car vous pouvez courir plus vite avec votre lance-flamme.

Une autre stratégie qui peut être efficace est d'envoyer des rafales de flammes sur quelqu'un et pendant qu'il est aveuglé par les flammes et qu'il perd de l'HP, le finir avec un pistolet-mitrailleur ou un pistolet.

Le problème des lance-flammes est que vous devez être proches de votre ennemi pour l'utiliser.
Donc, ne foncez par sur les ennemis avec un lance-flamme, essayez de vous faufiler près d'eux.
Ou utilisez les coins de couloir pour nettoyer des petites pièces/zones.
Un autre problème avec les lance-flammes est qu'il peuvent créer la confusion, essayez de ne pas tuer vos coéquipiers!

Panzerfaust:

*4 tirs, temps de recharge très long

*Mort instantanée pour quiconque se trouve dans un rayon de 3 mètres

*Peut être utilisé pour endommager le tank ou le camion et les nids de mg

La clé pour utiliser cette arme de viser plus d'un ennemi à la fois.
Si vous ne faites pas cela, vous pourriez tout aussi bien utiliser un pistoler-mitrailleur.
Cependant, d'un autre côté, vous pouvez utiliser votre panzerfaust pour tuer un ennemi spécialement si vous n'avez pas le niveau 4 en armes lourdes.
Il vaut mieux effectuer ce tir et tuer l'ennemi plutôt que de ne rien faire ou d'utiliser un pistolet et de se faire tuer.
Peut-être que tuer ce seul type va vous ouvrir la route pour vous rapprocher de la zone de réapparition ennemie ou pour atteindre une position ou vous pourrez tirer sur un bon gros groupe d'ennemi bien compact.

Il y a quelques endroits où un panzer peut être particulièrement utile:

1) Près d'un objectif: Par exemple, si les Alliés sont en train d'essayer de faire bouger le tank mais que les Axes ont pris le contrôle de cette zone, l'utilisation d'un panzer permettra de faire un peu de ménage.

2) Spawnkilling (tuer dans la zone de réapparition): Il suffit de trouver un emplacement ou vous êtes relativement bien dissimulé ou que vous avez un bon avantage de hauteur et dès que les forces de l'Axe sortent gaiement de leur zone de réapparition, enlevez-en un groupe de la carte.
Ne restez surtout pas dans leur zone parce qu'ils ont une invulnérabilité de 3 secondes.

Trés utilisé en war, bien souvent non autorisé sur les serveurs publics.

3) Eliminer une MG: Des fois, une seule MG peut contrer l'attaque de toute votre équipe.
Un panzer est souvent la bonne solution.
La clé est de ne pas être trop lent car à la seconde où une MG vous repère, vous allez être criblé de balles très rapidement.
Essayez de savoir où se trouve la MG avant de vous exposer, faites cela en vous inclinant à un angle ou alors en courant dans la zone où se situe la MG et en vous remettant à couvert très vite.
Une fois que vous savez où elle se trouve, allez à la limite de sa ligne de mire, commencez à charger votre panzer puis apparaissez à la dernière seconde pour laisser partir la roquette.

4) Tuer un ennemi spécifique: Par exemple, sur Radar, si vous jouez un Axe et que vous voyez quelqu'un s'enfuir avec les pièces d'un radar, que préférez-vous avoir un MP40 ou un panzer?
Vous le savez déjà probablement mais ne visez pas directement l'ennemi.
Visez le sol près de lui.
Donc, essayez de connaître les bons emplacements où vous pourrez aller en hauteur.
Si vous devez tirer sur quelqu'un qui se trouve au même niveau que vous, sautez juste avant de tirer même cette hauteur peut aider.

Entraînez-vous à tirer au panzer de très loin car il vous faudra anticiper un peu sur les déplacements de vos futures victimes (s'ils courrent à droite, visez à leur droite).
De même, entraînez-vous à tirer à courte portée.
Plus spécialement, entraînez-vous à tirer à courte portée sans vous tuer vous-même.
La clé est de tirer un peu derrière votre ennemi!
La plupart des gens tirent à leurs pieds et finissent vaporisés.

Un truc très utile: vous pouvez arrêter votre propre tir de panzer en vous inclinant sur la droite où sur la gauche (utilisez les touches A et E).

Entraînez-vous à cela souvent pour ne pas paniquer et oublier de le faire le moment venu, ou rater la touche, etc.

Mortier:

Je pense que c'est une arme qui est vraiment sous-estimée.
Si vous êtes bon avec un mortier, vous pouvez faire énormément de morts et effrayer vos ennemis car la plupart du temps, vous ne savez pas quand un obus va vous tomber dessus et vous ne pouvez donc pas l'éviter.
Cela fonctionne mieux quand il y a beaucoup de gens à jouer car cela augmente les chances de toucher un ennemi.

Le mortier est comme le panzerfaust dans le sens où il fait de gros dommages dans un grande zone.
Cependant, la chose sympa étant que vous n'avez pas à vous exposer et que vous n'avez pas à être sur une hauteur pour être efficace.
Le rôle d'un mortier est fondamentalement de retirer de la carte le plus d'ennemis possible, en général, il tue dans la zone de réapparition, afin qu'il n'ennuient pas votre équipe.
Il peut aussi être utilisé pour viser des objectifs.
Par exemple, utilisez-le pour détruire le tank sur Fueldump ou Goldrush.
Sur Battery, tirez au mortier sur les caisses de construction de la rampe d'assaut.
Ou encore mettre en place un mortier en dehors de la forteresse sur Oasis, quand un ingénieur posait un dynamite et qu'un ingénieur ennemi fonçait pour la désamorcer, il tirait au mortier sur la pièce où était le canon.
Très efficace!

Utilisez la carte de commandement pour regarder où atterissent vos obus.
Un petit symbole en forme de cible apparaîtra là où votre obus a atteri donc vous pouvez vous en servir pour perfectionner votre visée.
Une autre façon très utile d'ajuster votre visée est celle donnée par cette petite règle: chaque soustraction de 5 degrés dans l'angle correspond approximativement à aller plus loin d'un carré sur la carte.
Les angles habituels que j'utilise sont situés aux alentours de 70-85 degrés.

Vous pouvez aussi voir où sont vos ennemis en regardant votre carte de commandement.
Tout ennemi que voit un covert ops est montré sur votre carte.
De même, quand un field ops appelle un tir d'artillerie, un symbole apparaît sur la carte pour montrer l'endroit du tir.
Il peut être très efficace de combiner les mortiers et les tirs d'artillerie, là où cela devient intéressant est que personne ne passera par ce point.
J'ai aussi vu deux mortiers travailler ensemble pour un résultat très intéressant.
Les deux mortiers ciblaient deux points d'une même route (souvent la route sortant de la zone de réapparition).

Certains des meilleurs mortiers que j'ai vu étaient fabuleux dans leur rôle.
Si vous étiez dans l'équipe adverse et près d'un covert-ops, votre espérance de vie se comptait en secondes, parce que cela vous plaçait comme cible sur la carte du mortier.
Clairement, cela nécessite beaucoup de compétences car vous devez être capable de calculer la direction et l'angle de votre tir par rapport à ce que vous voyez sur votre carte.
La cible peut aussi bouger, ce qui rend les choses encore plus complexes.

Mémorisez la bons emplacements pour mortier ainsi que les angles adéquats pour chacun d'eux.

Quand les ennemis réapparaissent, vous devez les tuer avec le mortier pour en tuer le plus possible.
Le reste du temps, vous devez tirer sur d'autres cibles, comme les objectifs, les zones où des ennemis ont été repérés, etc.
Si vous êtes bons pour calculer où vos obus vont tomber, vous pouvez être capables de retirer de la carte des MGs enquiquinantes ou même d'autres mortiers.
Cela peut nécessiter un peu de communication avec vos coéquipiers.

Quand vous n'avez plus de munitions, suicides-vous (utilisez la commande /kill).
Ne demandez pas à un field-ops de vous ravitailler et ne prenez pas de munitions dans les distributeurs car vous prendriez toutes les munitions dont les autres ont besoin.
La seule exception est le cas où votre équipe compte des field-ops de bas niveau qui ont besoin d'XP, vous pouvez alors leur dire qu'ils peuvent vous ravitailler comme bon leur semble.

Vous pouvez remarquer que si vous mettez en place votre mortier sur une colline pentue, les angles de tir sont modifiés.
Donc, à moins que vous ne vouliez tirer avec un angle bizarre, mettez en place votre mortier sur un terrain plat.
L'exploit le plus bizarre concernant cette chose est que vous pouvez vous agenouiller sur le haut de la lampe dans la banque de Goldrush et mettre votre mortier à 0 degrés pour tirer vos obus dans l'embrasure de la porte de la banque(Je ne recommande pas de faire cela, héhé).

Une autre utilisation étrange du mortier peut être faites dans Goldrush.
Il suffit de se positionner dans la seconde zone de réapparition des Axes (près de la banque), de mettre en place le mortier à un angle de 90 degré (tir vertical) et de tirer l'obus juste après qu'ils soient réapparus.
Ensuite, vous ne bougez plus.
En général, l'ennemi vous voit assis là et tout le monde commence à vous tirer dessus pour vous tuer au lieu de se ruer en dehors de cette zone comme ils devraient le faire.
Pendant le temps où ils vous tiraient dessus, leur invulnérabilité a disparue et l'obus que vous veniez de tirer revient et emporte avec lui pas mal d'Axes.
Si l'ennemi ne connaît pas ce "truc", il peut être très efficace.

Grenade:

*Selon votre classe, vous recevez entre 1 et 8 grenades par réapparition.

Assurez-vous de les utiliser!
C'est vraiment une arme très puissante que vous avez dans votre manche et la plupart des gens ne l'utilise qu'occasionnellement.
Une façon de différencier un bon joueur d'un joueur excellent est la façon dont ils utilisent les grenades.

Les utilisations principales des grenades sont:

-Nettoyer une ruelle de laquelle arrivent des intrus (écoutez les bruits de pas)
-Nettoyer une zone close, comme la banque de Goldrush
-Tuer quelqu'un qui vous poursuit sans engager le combat
-Tuer quelqu'un sans vous faire voir de lui
-Effectuer une mission suicide (Courrez au sein d'un groupe d'ennemi en chargeant. Ils vous tuent. Boom.)
-Endommager le tank (tout le monde peut aider grâce à cela!)
-Défendre une zone importante ou un objectif

-Endommager une MG
-Tuer un ennemi pour de bon
-Détruire les mines repérées

Entraînez-vous à viser avec vos grenades.
Mémorisez comment lancer vos grenades avec l'angle idéal pour passer à travers les fenêtres, les portes, etc.
Devenez bon quand vous les jetez sur une courte distance ou dans un grand arc de cercle.

De même, entrainez-vous à savoir combien de temps vous pouvez retenir une grenade avant qu'elle n'explose.
Vous pouvez retenir la grenade (la "charger") en pressant le bouton gauche de la souris et en le maintenant pressé.
Quand vous voulez la lancer, relâchez la pression.
Tandis que vous maintenez la pression sur le bouton, la grenade va faire le son "tick".
Au cinquième "tick", elle explose.

Voici un guide rapide pour vous aider à voir quand vous devez charger une grenade:

-Pas de charge ou 1 tick: La plupart du temps quand vous voulez bombarder un objectif à la grenade(lancer des grenades sur votre propre dynamite pour éviter qu'un ingénieur ne la désarme).
Si vous n'avez qu'une grenade que vous allez lancer, vous devez la charger de telle façon à ce qu'elle ait quelque chance de tuer.

-2 ticks: Utile pour un lob à la grenade (tir avec angle élevé) pour qu'elle explose juste après avoir touchée le sol.
Pour un arc encore plus grand, vous pouvez sauter pendant que vous lancez votre grenade.
Vous pouvez aussi créer des de petites "mines grenades" sur le sol qui exploseront quand quelqu'un marchera dessus.
Par exemple, si quelqu'un me suit, je peux lancer une grenade sur le sol après 2 ticks.
Il courra dessus pensant que je ne l'ai pas chargée et qu'il a 5 secondes avant qu'elle n'explose (BOOM!).
Le même truc peut être utilisé si vous voulez réduire un corps en pièces. Les medics peuvent venir ressusciter la personne, pensant qu'ils ont plus de temps avant que la grenade n'explose.
Vous pouvez aussi lancer une grenade à 2 ticks avec un grand angle si vous voulez qu'elle explose un peu plus tard, la clé est de sauter quand vous la lancez pour atteindre une hauteur encore plus élevée.

-3 ticks: Ce type de grenade peut être utilisée à courte portée (explosion un peu après l'impact) ou vous pouvez la lancer avec un angle moyen pour qu'elle explose à l'impact.
C'est sans doute le type de grenade que j'utilise le plus personnellement.

-4 ticks: Fondamentalement, une grenade à courte portée. Elle explosera plus ou moins à l'impact à courte portée.
Vous ne pouvez pas la faire aller très loin car si vous essayez de la faire partir en l'air avec un grand angle, elle explosera aussi en l'air.
Quand vous allez entrer dans une pièce où peuvent se cacher des ennemis, il est souvent utile d'utiliser la technique du "tirez et priez".

Voici ce que vous avez à faire:

1) Regardez votre carte de commandement pour voir si un ou plusieurs de vos coéquipiers s'y

trouvent.
2) Si aucun de vos coéquipier se trouve dans la pièce, chargez une grenade et lancez-là à l'intérieur.
3) Maintenant, la zone est plus ou moins sûre.
Avec un peu de chance, il y avait quelqu'un dedans et vous l'avez tuer ou au moins, il aura reçu des dommages.

Cette technique est excellente sur Oasis par exemple.
Si vous êtes un ingénieur allant dans une pièce pour poser une dynamite, ne courrez pas directement dans la pièce.
Premièrement, lancez une grenade, attendez qu'elle explose puis foncez.
Ainsi, si quelqu'un gardait cette pièce, il est mort maintenant.

REMARQUE: beaucoup de tout ce qui a été dit ici s'applique aussi au grenades tirées par les fusils!

stratégie classe soldat:

Armes: Panzerfaust, Lance-flamme, Mortier, MG42 Mobile, MP40/Thompson

Compétences: Tuer!

Plus: Pleins de frags, spawncamping

Moins:Vous ne savez que tuer

Fondamentalement, lorsque vous êtes un soldat, vous êtes votre arme. Vous êtes une machine à tuer, et c'est vraiment tout ce que vous avez à faire. Donc, lisez la section sur les armes pour plus d'informations.Le boulot d'un soldat peut inclure le fait de défendre une zone, nettoyer une zone pour ouvrir un passage pour vos coéquipiers, ou camper le point d'apparition ennemi pour couper les renforts ennemis.

Il y a cependant quelques petites choses générales à garder en tête:

Ne soyez pas un soldat avec un pistoler-mitrailleur, utilisez quelque chose de plus puissant comme un panzer. La seule raison qui fait que le smg est inclus dans l'arsenal du soldat est que vous pouvez en prendre un au sol, tandis que votre panzer se recharge ou si vous êtes en rupture de munitions, etc. De plus, si vous arrivez au niveau 4 en armes lourdes, vous serez capable de porter un pistolet-mitrailleur au lieu du pistolet.

Prenez des munitions si vous en avez besoin.
Si vous portez une MG en particulier, essayez de trouver un Field Ops qui vous ravitaillera en munitions à chaque fois qu'il réapparaîtra.

Au début, lorsque vous avez un niveau 0 en armes lourdes, les panzers et les mortiers sont un peu mauvais car votre barre d'énergie va se recharger à très faible vitesse. Donc, essayez d'avoir 20 ou plus en XP d'armes lourdes le plus vite possible, en utilisant toutes les méthodes possibles.

Apprenez comment devenir vraiment bon en spawncamping.

C'est une des meilleures fonctions d'un soldat, et si vous jouez dans un clan en compétition, vous serez réellement désavantagé si aucun des soldats de votre équipe ne sait camper le point de

réapparition ennemi, (Parce que vous pouvez être certain que les ennemies vous le feront!). Essayez de faire un maximum de morts au même moment si vous le pouvez.

Mémorisez les meilleures emplacements pour les MGs, panzers, mortiers, etc. En particulier, si vous êtes un mortier, vous devez connaître les angles exacts pour ne pas perdre de temps à les tester.

panzer

Attention à ne pas tuer toute son équipe en visant un adversaire !
Le tir peut être annuler en se penchant (lean).
Plutôt que de tirer à la verticale si vous avez cru voir un ennemi, annulez le tir.
Quand vous vous cachez pour surprendre les ennemis, attendez qu'ils se soient avancés.
Pourquoi en tuer 1 quand vous pouvez en avoir 6 ?
Soyez imprévisible ! Ne campez pas, il sera très facile sinon de vous éviter, voire d'ajuster une grenade...
Quand vous avez repéré une cible statique comme une mg, ou un ennemi qui arrive sur votre position, il est intéressant de commencer à charger votre tir avant de sortir à découvert : les dégâts qui vous seront infligés seront moindres.
Visez le sol ou un mur près du milieu d' un groupe d'ennemis, l'onde de choc aidera à killer un maximum d'adversaires alors que si vous visez le premier qui arrive, il y en aura 2 voire 3 qui en réchapperont.

mg42

Variez votre position entre 2 attaques, pour toujours surprendre vos adversaires (ceci est particulièrement vrai dans la banque sur Goldrush).
Achevez les adversaires que vous avez blessé.
tirez par accoup pour que votre mg ne surchauffe pas trop vite.

mortar

Prévenez vos coéquipiers de l'endroit que vous pillonnez.
Dans la mesure du possible, cachez vous ou placez vous près du point de spawn, sur une surface plane.
Quand quelqu'un vous attaque, faites un /kill... vous ne pouvez pas vous défendre !
La carte (touche G par défaut) affiche le dernier endroit touché par votre mortier.
Très pratique pour ajuster un tir !
Ne tirez pas à 90°, sinon l'obus vous retombe dessus...
Si un field ops appelle un FFE, une cible apparaîtra sur la carte.

strategie classe médic:

Armes: MP40/Thompson

Compétences: Packs médics, Revive, Adrenaline

Plus: soigner et se soigner, collecte facile de points d'XP , votre équipe vous aime

Moins: peu de munitions

Infos de base:

Aucune équipe ne peut se passer de médics, non seulement pour être soigner ou réssuscité, mais aussi pour le bonus d'HP que confère la présence de médics.
Ils sont aussi, bien souvent, des fraggers redoutables, pour le peu qu'ils savent tirer profit de leurs SMG.

Ci-dessous un petit tableau montrant comment les bonus d'HP fonctionnent.

Votre santé varie suivant le nombre de médics présents dans votre équipe selon si vous êtes médics ou pas.
La lecture du tableau se procède comme suit:

la santé est listée avec 3 nombres, par exemple: "120-134-151".
Cela signifie que vous avez 120 HP lors du spawn, mais que votre santé maximale est de 134.
Et si vous avez atteint le niveau 3 en "sens du combat" (battle sense), votre santé maximale sera de 151.

Nombre de Medic	HP (classe non medic)	HP (classe médic)
0	100-100-115	----------
1	110-110-125	110-123-140
2	120-120-135	120-134-151
3 et +	125-125-140	125-140-156

Les classes non-medics réapparaissent toujours avec le plein de santé, sauf si elles ont le niveau 3 en "sens du combat".
Donc, si vous êtes au début d'une campagne ou quelque chose comme cela, et que personne n'a de chance de gagner vite de l'XP, ne perdez pas votre temps à balancer vos packs autour de la zone de réapparition, personne n'en a besoin.
Cependant, si certains de vos coéquipiers ont le niveau 3 en "sens de la guerre", vous devez jeter des packs pour eux au début.
Si vous ne le faites pas, leur bonus +15 de santé ne leur servira à rien car ils réapparaîtront avec moins de santé.

La seconde chose de remarquable est que si 2 médics sont présents dans l'équipe, tout le monde se voit octroyer un bonus de 20HP!
Alors que 3 medics ne donne qu'un bonus additionnel ce 5 HP comparé aux 2 medics.

Puisque la plupart des équipes ont plus d'un medic, c'est mieux de séparer votre couverture.
Vous ne devez pas avoir, par exemple, 3 medics dans une même zone, et le reste de votre équipe ailleurs.

Si vous jouez en défense et que vous essayer de tenir des points de passage spécifiques, coordonnez-vous en décidant quel medics couvrira quel point.

Si vous jouez en attaque, assurez-vous que chaque groupe d'assaut comporte au moins un medic.

Donc, être un bon medic, c'est être au bon endroit au bon moment. Vous devez rester attentif à ce qui se passe autour de vous.

Si des équipiers tentent un assaut ou une infiltration dans la base ennemie, foncez avec eux!
Si vous ne savez pas où aller, regardez autour de vous lors de la réapparition et trouver quelqu'un à accompagner, au mieux en attaque, accompagnez un ingé en priorité ou un field-ops.

Les ingénieurs sont un bon choix car ils sont en général très importants dans une mission.
Les field-ops sont aussi intéressants car ils peuvent vous ravitailler en munitions pendant que vous les soignez, ils sont en quelque sorte complémentaires lors d'assauts.
Par exemple, un bon médic et un bon field-ops peuvent bloquer un passage pour protéger l'action de l'ingé.

Si vous supportez un coéquipier, aidez-le lors des combats.
N'attendez pas qu'il se fasse descendre pour le ressusciter, vous pouvez ne pas en avoir le temps.
Vous pouvez être tué en le ressuscitant ou l'ennemi peut l'achever rapidement. Rappelez-vous que 2 flingues valent mieux qu'un.

Cependant, si vous supportez plusieurs coéquipiers, vous pouvez rester un peu en arrière au lieu de foncer à la bataille.
Si vous avez déjà 3 flingues, en avoir 4 ne fera pas une grosse différence.
Vous devez rester en vie dans ce cas, car aussi longtemps que vous restez en vis, il reste de l'espoir pour vos coéquipiers.
Il a déja été observé un médic en retrait faisant revive sur revive, gardant quasiment sa seringue sortie en permanence.
Une fois que le medic meure, les coéquipiers ont une certaine tendance à mourir assez vite.

Si vous êtes deux medics supportant un groupe, un des deux peut aller au combat, tandis que l'autre peut ressusciter les coéquipiers le cas échéant.

Les medics doivent constamment scanner leurs coéquipiers pour voir qui est en manque de santé.
De même, scanner les éventuels covert-ops ennemis!
Puisque les medics scannent constamment leurs coéquipiers, ils sont en général les seuls à identifier un ennemi déguisé (Avec les field ops de niveau 4 comme exception).
Rien de plus simple, si vous voyez un coéquipier et que vous le scannez, vous verrez sa santé, sauf si c'est un ennemi.
Donc, s'il y a un covert-ops déguisé dans les environs, vous serez sans doute le premier à le repérer et à ouvrir le feu. Bien sûr, si vous jouez dans une fire-team, ce n'est pas si important car vous serez tous dans la même escouade et donc vous pourrez voir un symbole au dessus de la tête de vos coéquipiers.

Devenez VRAIMENT bon en utilisant la carte et le compas pour localiser les personnes et savoir où elles ont le plus besoin d'aide.
Localisez rapidement des coéquipiers au sol, ainsi que sur la manière d'utiliser les points de repère et les symboles sur la carte pour voir rapidement où sont vos coéquipiers.
Vous devez être capable de le faire vite, même si vous vous faites tirer dessus pendant que 3 gars vous assaillent de texte réclamant un medic.
Cela demande de l'entraînement, mais savoir utiliser le compas efficacement vous fera devenir meilleur que 90% des medics.

Restez occupé. Si vous n'êtes pas occupé, vous ne faites pas votre boulot.
S'il n'y a rien à faire pour le moment, marchez un peu, et regardez ce que font vos coéquipiers.
Aidez-les avec votre pistolet-mitrailleur si nécessaire ou soignez-les (ou ressuscitez-les).
Faites attention spécialement à vos ingénieurs si vous êtes un Allié.
si les ingénieurs se font tuer à chaque fois qu'ils essaient de réaliser un objectif, vous n'irez nulle

part.

Si rien ne se passe, balancez quelques packs de santé dans une zone où il y a un passage fréquent de coéquipiers, ou bien à un passage par où ils seront susceptibles de fuir.

N'oubliez pas que le rôle d'un medic n'est pas simplement de ressusciter les gens une fois qu'ils sont morts.
Idéalement, vous devez faire votre possible pour empêcher vos coéquipiers de mourir!
Donc, n'hésitez pas à foncer et à utiliser votre arme.
De même, exploitez le fait que vous avez beaucoup de points de vie.
Si vous voyez quelqu'un qui a peu de vie et qui est sous le feu ennemi, foncez sur l'ennemi pour le forcer à changer sa cible sur vous.
Ou, si vous avez à voler un objectif, soyez celui qui le prend.
Si vous devez escorter un véhicule, comme un tank ou un camion, soyez celui qui l'escorte.
Spécialement si vous avez de l'adrénaline, le medic est bon pour prendre les tirs à la place de l'équipe.

Les packs de santé:

Quand vous démarrez, vous trouverez sans doute que la demande de packs de santé est plus élevée que ce que vous pouvez donner car les packs vous prennent beaucoup d'énergie de votre barre.
Donc, jusqu'à ce que vous ayez atteint le niveau 2 de medic (qui vous permet de donner plus de packs de santé), ne gâchez pas les packs.
Donnez les à ceux qui en ont besoin, et non par terre, ce serait dommage qu'ils disparaissent sans qu'ils ne profitent à personne.

Faites attention à la santé de vos coéquipiers et donnez-leur des packs quand ils en ont besoin.
Ne soignez pas les autres medics, ils peuvent ou se servir sur leur propre réserve ou attendre que leur santé remonte seule.

Une fois que vous avez atteint le niveau 2, vous trouverez sans doute que vous avez plus de packs de santé que vous en avez besoin.
Donc là, n'attendez pas que l'on vous en demande.
Au lieu de cela, balancez-les sur toute la zone aux endroits où les gens perdent des points de vie.

C'est important car:

Cela vous libère de courir derrière vos coéquipiers pour les soigner.
Vous n'êtes pas toujours là quand les gens en ont besoin.
Si vous ne le faites pas, mais que les autres medics le font, ils vont prendre tout l'XP de medic tandis que vous vous arracherez les cheveux pour tenter de comprendre pourquoi personne n'a besoin de vos soins.
Avoir joli tas de packs peut vraiment aider si vous êtes en train de perdre un combat (Il suffit de foncer à travers le tas et vous êtes à nouveau au coeur de l'action).

Il est toujours intéressant de soigner individuellement les personnes de temps en temps, bien que cela devienne moins important une fois que vous avez atteint le niveau 3 de medic et que vous pouvez commencer à ressusciter vos coéquipiers après les avoir tués.
Une fois que cette compétence est atteinte, la plupart des packs de santé sont un plan d'urgence, comme ça, si aucun médic n'est dans les parages, vos coéquipiers peuvent se servir en cas de besoin urgent.
Tâchez de définir une priorité parmi vos patients.

Ne soignez pas des mortiers puisqu'ils ne prendront en général que peu de dommages.

Quand vous soignez quelqu'un, essayez de vous tenir sur son côté de façon à ne pas bloquer sa ligne de feu.
De même, prenez garde à ne pas jeter des packs de santé directement devant une MG ou un sniper puisque cela bloque souvent leur vision.
Lorsque vous soignez quelqu'un, faites attention à toute trace éventuelle d'ennemis.
Idéalement, la personne que vous soignez doit vous couvrir mais souvent, ils restent simplement là à vous regarder, donc, prenez soin de le faire vous-même!

Des fois, soigner des gens peut être assez frustrant.
Ils peuvent ne pas réaliser que vous tentez de les soigner, donc, je vous suggère de taper v6 ("I'm a medic!").
Après avoir tapé v6, vous pouvez aussi tirer sur le sol une ou deux fois près d'eux pour attirer leur attention.

Ne vous sentez pas coupable d'utiliser les packs de santé pour vous-même si vous en avez besoin, il est important que vous restiez en vie, pour être là pour vos coéquipiers.
Cependant, si vous n'êtes pas en danger immédiat, et que vous n'êtes pas au bord de la mort, soignez vos co-équipiers en premier, puisque votre santé se régénère de toute manière.

Ressusciter:

Pour ressusciter quelqu'un, soyez rapide.
Ne mettez pas 3 plombes pour viser avec votre seringue, pendant ce temps, quelqu'un peut tirer au panzer vous exploser vous et votre patient.
Souvenez-vous qu'une personne immobile est la personne la plus vulnérable du jeu, donc bougez sans arrêt.

Quand vous courrez vers un corps, vous devez avoir votre arme sortie, dans le cas où vous seriez attaqué.
Juste au moment où vous arrivez près du corps, sortez vore seringue, accroupissez-vous, plantez-la dans le corps, soignez-le si nécessaire et échappez-vous.

Ne vous sacrifiez pas pour ressusciter quelqu'un, surtout si vous êtes en bonne condition (plein de vie et suffisament de munitions).
Par exemple, disons que votre coéquipier est à terre mais qu'il y a un ennemi proche.
Vous pouvez ressusciter votre coéquipier d'abord et ensuite essayer de combattre l'ennemi mais il peut vous avoir tué pendant que vous aviez votre seringue sortie.
Cela serait horrible car vous vous seriez mort et dans la plupart du temps, votre coéquipier aussi.

Votre ennemi a un énorme avantage sur les coéquipiers nouvellement ressuscités.
Pourquoi? Parce que votre ennemi a déjà son viseur aligné avec la tête de votre coéquipier, le temps que son invulnérabilité s'en aille, et pendant ce temps, votre coéquipier peut faire face à n'importe quelle direction.

Vous pouvez tuer votre ennemi en premier et ensuite ressusciter, mais votre coéquipier peut tout à fait ne plus pouvoir être ressuscité.
Il peut avoir appuyé sur la barre d'espace car vous avez mis trop longtemps ou vous pouvez mourir en combattant l'ennemi.

Certes, il se peut que vous vouliez vous sacrifier si la personne à terre est cruciale à votre équipe.

Mais, la plupart du temps, il est préférable d'éliminer l'ennemi en premier et de ressusciter votre coéquipier ensuite.

Assurez-vous qu'il n'y ait pas de grenades autour du corps.
Il peut y avoir une grenade que votre coéquipier a lancé avant de mourir ou une grenade lancée par un ennemi sur le corps.

Pendant que votre coéquipier se relève, il sera invulnérable pendant deux secondes.
Utilisez cet avantage si vous êtes proche, vous pouvez souvent vous "cacher" derrière votre coéquipier et l'utiliser comme un bouclier.

Si le corps est dans des escaliers, il peut être risqué de le ressusciter.
Vous pouvez passer votre temps à courir dans un sens ou dans l'autre en ne réussissant pas.
Donc, au lieu de faire 5 essais et de vous planter, réussissez au premier coup:

Allez près du corps, accroupissez-vous et approchez-vous lentement du corps pour utiliser la seringue.
En général, s'accroupir rapidement lorsque vous ressuscitez quelqu'un est une bonne idée car vous ratez pas le corps.

Il se peut que quelqu'un meurt sur un pont ou un truc du style, mais la carte ne vous dit pas s'il est au dessus ou en dessous.
Quand il y a un doute, préférez le dessus du pont.
Si jamais vous avez tort, vous pouvez toujours sauter en bas, mais si vous allez directement en bas et que le corps se trouve en haut, vous aurez du mal à aller sur le pont sans avoir un chemin assez long à parcourir.
Essayez d'être toujours sur un terrain surélevé pour pouvoir atteindre vos coéquipiers plus rapidement.

Essayez d'avoir des priorités lorsque vous ressuscitez des gens.
Les medics et les ingénieurs sont en général à ressusciter en premier.
Utilisez votre compas pour voir où sont vos coéquipiers et s'ils sont proches de vous (le symbole rouge "medic" apparaîtra plus grand pour les personnes qui sont proches de vous).

Quand vous atteignez le niveau 3 du medic, les gens que vous ressusciterez auront le plein de vie, donc utilisez plus le fait de tuer vos coéquipiers et de les ressusciter après.
Vous pouvez utiliser cette technique même si vous n'avez pas encore atteint ce niveau.
Elle est très utile si vous avez besoin de faire revivre quelqu'un très rapidement, peut-être parce qu'il va y avoir du grabuge ou qu'il est en train d'aller quelque part avec très peu de vie et que vous ne voulez pas avoir à lui courir après pour le soigner.

Quand vous pratiquez cette technique, essayez de suivre ces consignes:

Si vous êtes niveau 3 en medic, cette technique ressuscite les gens en leur rajoutant plus de 50 HP;
Si vous n'êtes pas encore niveau 3, elle ressuscite les gens en leur rajoutant plus de 20 hp;
Appuyez sur v-6 ("I'm a medic") pour avertir vos coéquipiers avant de les tuer;
Approchez-vous d'eux et tirer leur 2 ou 3 balles de pistolet-mitrailleur dessus;
Courrez vite sur leur corps, accroupissez-vous et piquez-les avec votre seringue;

Voici des exemples de choses que vous NE devez PAS faire:

Ne tuez pas vos coéquipiers de trop loin, ils peuvent appuyer sur espace avant que vous les

atteignez!

Ne les tuez pas avec votre couteau

Ne faites pas perdre son casque à votre "patient" en lui tirant dans la tête.

Ne tuez pas quelqu'un qui a réussi à voler un objectif, ou un ingénieur qui effectue un boulot important comme désamorcer une dynamite.

Ne tuez pas un covert-ops ami qui est déguisé (il perdrait son uniforme)

Ne tuez pas les mortiers et les MG (ils devraient se remettre en place et perdraient du temps)

Vous pouvez tout à fait utiliser cette technique pour ressusciter d'autres medics, ils apprécient cette aide en général.
La seule fois où vous ne devez pas employer cette technique est s'ils sont en train de se soigner eux-même.

Employer cette technique avec un couteau est appelée des fois le "scalpel du medic".
Bien que cela vous permette d'économiser 2 balles, je vous recommende fortement de l'éviter.
Souvent vos coéquipiers ne vont pas réaliser ce que vous êtes en train de faire et vont donc soit vous tirer dessus, soit appuyer immédiatement sur la touche espace car ils vont penser que vous êtes un covert-ops ennemi qui les a tué au couteau et qui veut leur voler leur uniforme.

Gardez à l'esprit que cette technique NE vous donne PAS d'XP (En fait, si le type poste une plainte contre vous, vous perdez 1 point d'XP).
Donc, si vous êtes un medic de bas niveau, essayez d'utiliser les packs de santé plus souvent pour arriver au niveau 2 ou 3 plus vite.

Un problème existant avec cette technique est qu'elle peut faire perdre à vos coéquipiers de l'XP "sens du combat" (Souvenez-vous que la compétence "sens du combat" est donnée si l'on survie longtemps).
Donc, certaines personnes n'aiment pas cette technique.
Essayez de les sauver pour le cas où vous auriez besoin de ressusciter un coéquipier très rapidement ou que vous n'avez plus de packs de santé.
S'il y a des ingénieurs qui restent juste autour de la base en posant des mines, ils n'ont pas à être soignés tout de suite, donc donnez-leur tous les packs de santé que vous pouvez et allez voir ailleurs si personne n'a besoin de vous.

<u>Adrénaline:</u>

Vous en recevez quand vous atteignez le niveau 4 en medic.
Fondamentalement, pendant 10 secondes, votre barre d'effort est chargée en permanance (vous pouvez courir sans vous épuiser) et les attaques contre vous font la moitié de dommage.

Donc si votre équipe compte 3 medics ou plus et que vous avez atteint le niveau 3 en "sens du combat", au lieu d'avoir 156 HP, avec l'adrénaline, vous en aurez 312...
Ajoutez à cela que vous pouvez vous soignez une fois que votre barre d'énergie commence à se remplir et il faudra une force surhumaine pour vous faire mordre la poussière.

Il y a plein de cas où vous pouvez utiliser l'adrénaline:

Après avoir volé un objectif, utilisez l'adrénaline pour vous aider à le sécuriser tranquillement.

Utilisez-la quand vous voyez un ennemi arriver.

Utilisez l'adrénaline juste avant d'aller ressusciter quelqu'un pour ne pas vous faire tuer pendant que vous le ressuscitez (Ressusciter les gens est toujours dangereux, la personne qui les a tué peut toujours être là!)

Si votre chemin est bloqué par un tir d'artillerie, utilisez l'adrénaline pour que vous surviviez même en étant touché.

Si vous allez dans une zone dangereuse (parce qu'elle est gardée ou à cause de mines).
Vous pouvez désamorcer les mines avec l'adrénaline (marchez dessus et sautez!)

Si vous devez aller quelque part très rapidement (disons qu'une dynamite a été posée) pour aider, foncez autant que vous pouvez avec votre barre de force et quand vous n'en avez plus, utilisez l'adrénaline pour continuer de foncer pendant 10 secondes.

Disons que vous venez de voler les parties du radar et que vous courrez avec.
Si vous êtes près de mourir, n'utilisez pas l'adrénaline! Utilisez les packs de santé plutôt.
Si votre santé est vraiment basse, diviser par deux les dommages contre vous ne vous aidera pas beaucoup, vous mourrez de toute façon assez vite.

Une fois que vous avez de l'adrénaline, vous pouvez aussi ressusciter vos coéquipiers avec le plein de vie puisque cela est apporté par le niveau 3.
Donc, assurez-vous d'utiliser des tonnes de "Team-Killing-revive" (tuer vos coéquipiers pour les ranimer en pleine possession de leur vie) pour sauver votre barre d'énergie pour l'adrénaline, au lieu de la gaspiller avec des packs de santé.
Bien sûr, si vous êtes dans une zone vraiment sans danger, utilisez les packs car vous n'aurez pas besoin d'adrénaline tout de suite.

Collectionneur d'XP:

Le medics est vraiment la meilleure classe pour collectionner de l'XP.
Vous pouvez collectionner en compétence medic avec les packs de santé.
Le "sens du combat" est facile à avoir puisque les medics restent en vie assez longtemps.
Vous pouvez aussi avoir de l'XP en armes légères si vous accompagnez vos coéquipiers et que vous participez aux combats.

Bonnes combinaisons:

Medic + Medic: si vous mourrez, votre coéquipier peut vous soigner et vice versa.
Medic + FdOps: vous amenez la santé, il apporte les munitions.
Medic + Engy: aide l'ingénieur à accomplir les objectifs.
Medic + Cvops: s'il essaye de faire une infiltration, vous pour l'escorter

Les blessés sont visibles sur la carte, il faut donc la consulter régulièrement pour ne pas oublier quelqu'un.

Il n'y a rien de plus énervant qu'un medic qui passe à côté d'un blessé sans le piquer.

Le medic doit d'abord soigner les autres avant de se soigner soi-même.

Les points de vie d'un medic augmente tout seul, ce n'est pas le cas des autres classes.

Lorsque l'un de vos coéquiers n'a presque plus de point de vie, piquez-le.
Il récupère ainsi la moitié de sa vie, voire toute sa vie si vous avez le niveau 3 étoiles en "Premiers Soin"

La seringue se sort au dernier moment. Inutile de mourir à deux !

strategie classe Ingénieur:

Armes: M1 Garand, fusil K43, grenades

Compétences: construire, dynamite, mines, désamorcer

Avantages: pleins de super armes explosives, indispensable pour réussir les objectifs

Inconvénient: pas facile à utiliser, pas trop bon pour gagner de l'XP

Infos de base:

Ingénieur est la classe la plus importante dans une équipe, en atttaque, comme en défense.
Dans chaque map, il y aura forcément une dyna à planter (donc à désamorcer) ou un tank à réparer.
Souvent dans les serveurs publics, il y a un manque d'ingénieurs pour remplir les objectifs.
L'idéal est d'en disposer de 2 dans chaque équipe.

L'important,c'est de se concentrer pour faire la bonne chose au bon moment.
Ne pas faire sauter des objectifs trop tôt car vos adversaire les reconstruiront de toute façon.
Inutile par exemple de détruire une barrière reconstructible tant que le camion n'est pas devant.
Par contre, sur Supply Dépot, inutile d'escorter le camion tant que la Main Door n'est pas détruite, le camion gênant la protection de la dyna.

Restez toujours en action, un ingé doit toujours être occupé.

Par exemple, sur Battery, ne restez pas à attendre près de la porte de derrière quelqu'un avec un uniforme (ça ne marche qu'avec des bots), si les autres attaquent devant pour mettre en place la rampe d'assaut.
Si vous n'avez rien à faire, construisez un CP, posez des mines, foncez et aidez vos coéquipiers dans les combat, etc.

Les ingénieurs ne sont pas les plus protégés, mais il est important de savoir bien se defendre.
Vous ne pouvez pas vous permettre d'aller poser votre dyna en espérant que personne ne la désamorcera ou ne gardera le point où elle doit être plantée.
Vous ne devez pas non plus compter sur votre équipe pour descendre tous les ennemis sur votre passage.
Ils feront de leur mieux pour vous aider dans le meilleur des cas, mais vous serez quand même en danger constamment, l'ingé étant l'homme à abattre.
En d'autres mots, si vous foncez sur un objectif et qu'il y a 6 types pour le garder, c'est de la faute de votre équipe de ne pas avoir nettoyé la zone pour vous.
Mais s'il n'y a que 1 ou 2 ennemis, il en va de votre responsabilité de les descendre.

Apprenez à utiliser le lance-grenades!

Cette arme est difficile à manier, mais il faut d'y entraîner et essayer de jouer avec.
La rifle-grenade est une arme qui vous permet de monter en XP sur 2 capacité: arme légère et ingénierie.
Contrairement au pistolet-mitrailleur qui vous donne de l'XP en armes légères uniquement, la rifle-grenade est extrêmement désagréable pour les adversaires quand il est entre de bonnes mains.

Vous pouvez l'utiliser pour faire tout un tas de choses qu'un pistolet-mitrailleur ne pourra jamais faire, comme des bandes (comme au billard) pour tuer des types que vous ne voyez même pas, tuer des groupes d'ennemis, nettoyer un tunnel ou une petite pièce, etc.

Essayez d'atteindre par rebond des endroits cruciaux sur les maps que vous jouez, et retenez les bandes qui vont bien.

Si vous foncez pour essayer de poser une charge de dynamite, vous pourrez préférer utiliser un pistolet-mitrailleur ou la rifle sans grenade. En effet, lancer une grenade avec la rifle consommera de votre barre de puissance, il faudra donc attendre que celle-ci remonte pour poser la dyna.

Essayez toujours d'avoir un médic dans vos alentours.

Si vous pouvez avoir un medic qui vous suit, il pourra vous ressusciter quand vous mourrez. Si vos medics ne le font pas, vous pouvez en suivre un et il sera donc à vos côtés quand vous en aurez besoin!

Après avoir réparé un tank ou un camion, essayez d'avoir quelqu'un d'autre pour l'escorter pendant que vous vous mettez à couvert un peu plus loin. Laissez un soldat l'escorter, c'est son job.
Si vous mourrez pendant que vous escortez le tank en tant qu'ingénieur, c'est mauvais pour votre équipe car elle doit attendre que vous réapparaissiez et que vous fonciez sur le tank pour le réparer.
C'est déjà pas facile d'être un ingénieur, on ne peut pas exiger d'eux qu'ils réparent le tank ET qu'ils l'escortent à travers la tempête de grenades, de balles et de bombes pendant que tout le monde fait autre chose.

<u>Construire / réparer:</u>

Il y a 4 choses dont vous devez vous préoccuper:

1) Les objectifs de la mission (ponts, canon sur le wagon, etc)
2) Les tanks et les camions
3) Les postes de commandement
4) Les nids de MG

Si un objectif vital doit être construit sur la map, il ne faut pas hésiter et y aller.
Même si un FFE explose dans le secteur, il faut y aller coûte que coûte. Vous mourrez sans doute avant d'avoir achever votre tâche mais si un autre ingé arrive rapidement, il pourra peut-être terminer le boulot. C'est un travail d'équipe.
Souvenez-vous que tant que cet objectif vital n'est pas construit, votre équipe n'avance pas.
C'est le cas pour le tank dans Goldrush, le pont dans Fueldump.
Il est don important de se rappeler que même si l'objectif est condtruit de manière fractinnée, le résultat seul compte. Les efforts de chacuns s'additionnent.
C'est une des raisons qui fait qu'il est parfois bon d'avoir de multiples ingénieurs sur une carte.
Si vous avez cinq ingénieurs qui essayent de construire le pont sur Fueldump par exemple, cela n'a

pas d'importance s'il y a un tir d'artillerie - le pont sera construit un jour ou l'autre car chaque ingénieur ajoutera son boulot à celui des autres.

Cachez vous ou surveillez les alentours lorsque vous construisez quelque chose. Vous devez construire les Command Post en leur tournant le dos. Baissez vous lorsque vous minez ou plantez une dynamite, pour que vous puissiez voir devant vous.

Assurez-vous de faire attention à chaque fois qu'un poste de commandement ou qu'un nid de mitrailleuse est détruit.
Ces choses aident en général votre équipe et souvent, les gens oublient de les reconstruire.
Un CP peut donner un nouveau point de spawn, ou/et permet de réapparaître plus rapidement.
Un nid de MG permet de tenir un point et de l'arroser pour empêcher l'ennemi d'arriver.

Ne laissez pas ces choses devenir des distractions pour autant; un covert ops ennemi peut faire exploser votre poste de commandement avec son satchel encore et encore juste pour vous distraire et attendre que vous veniez le réparer pour vous killer et voler votre uniforme.
Si cela n'arrive qu'une ou deux fois, allez le réparer, sinon, concentrez-vous sur l'objectif.

Quand vous construisez ou que vous réparez, rappelez-vous toujours que les ennemis vont vous foncer dessus pour vous descendre, vous êtes vraiment l'homme à abattre!
Donc, si vous êtes en train de poser une dynamite, allongez-vous pour l'amorcer.
Si vous êtes en train de réparer le tank, courrez autour pendant ce temps.
S'il y a des mines autour du tank, sautez sur le tank et agenouillez-vous pendant que vous le réparez.
Cela peut être très efficace sur Goldrush.

<u>Poser une charge de dynamite:</u>

L'idée de base quand on pose de la dynamite est d'en poser le plus possible et de les défendre le plus longtemps possible.
Cette seconde partie est importante - si vous posez votre charge mais que vous la rendez simple à désamorcer pour un ingénieur ennemi, ça n'aide pas vraiment.
Voici quelques idées intéressantes pour vous aider à assurer que la dynamite va effectivement sauter:

Connaissez les bons endroits où poser votre charge.
Si vous posez plusieurs charges, posez celle qui sera la plus difficile à désamorcer en premier.
Puisqu'ils commencent en général à désamorcer celle qui est la plus simple, cela vous aidera à ce qu'ils les désarment dans le mauvais ordre.

Lorsque vous dynamitez un objectif, placez la dynamite à l'endroit le plus inaccessible aux adversaires ou le plus simple à défendre (au dessus des canons sur Oasis, derrière le pont côté mg sur Goldrush...).

Si vous voulez faire sauter une barrière, ne posez pas plus de charges que nécessaire. Si vous parvenez à une barrière et que vous voyez qu'une charge a été posée, protégez-la au lieu d'essayer d'en poser une autre. Si vous en posez une autre, vous risquer de tuer vos coéquipiers.
Il vaut mieux 1 dyna bien protégée pour être sûr qu'elle explose que 3 dyna laissées sans surveillance et qui risquent fort d'être désamorcées.

Communiquez avec vos coéquipiers pour qu'ils aident en jetant des grenades sur le dynamite, en distrayant les ennemis, en tuant les ingénieurs ennemis, etc.
Jetez des grenades sur la dynamite ou dans les endroits d'où peuvent venir des ingénieurs.

Après avoir posé votre charge, trouvez un endroit proche où vous cacher.
Idéalement, un ingénieur ennemi va foncer pour la désamorcer et il ne vous verra pas, ainsi, vous pourrez le descendre rapidement avant qu'il ne puisse la désamorcer.

Essayez d'avoir le niveau 3 d'ingénieur quant vous posez des dynamites- cela aide pour poser plusieurs charges.
Une autre bonne habitude à avoir est de prévenir vos coéquipiers de quand cette dynamite va sauter (il suffit de noter l'heure courante et de soustraire 30).

Poser des mines:

Il est très important de positionner les mines correctement, car votre équipe n'en a que 10, donc vous ne devez en gaspiller aucune.
Vous devez vous coordonner avec les autres ingénieurs de votre équipe.
Ne soyez pas un "bouffeur de mines"- c'est vraiment ennuyeux quand quelqu'un pose toutes les mines, surtout s'il est stupide et les mets dans les mauvais endroits.
Faites donc attention de ne pas les mettre où vos coéquipiers passent (comme par exemple au milieu d'une zone en extérieur), car ils peuvent marcher dessus par accident.
Même s'ils devraient faire attention dans l'idéal, ce n'est vraiment pas facile de faire attention aux mines lorsque l'on est en plein combat.
L'un d'eux peut reculer au milieu d'une fusillade et sauter dessus.

Essayez de miner les endroits importants par paire, une seule mine ne suffit pas à tuer un enemi qui court.

Ne désamorcez jamais la mine d'un coéquipier.
Cependant, des fois, il peut être utile de désamorcer vos propres mines pour les reposer ailleurs.
Pourquoi? Parce que s'il y a une de vos mines qui n'a jamais servie, il y a une bonne probabilité qu'elle ait été repérée par un covert ops.
Donc, désamorcer la mine et reposez-la, elle sera maintenant à nouveau cachée à l'autre équipe.

Désamorcer:

Quand vous entendez qu'une dynamite a été posée, essayez de noter l'heure de pose.
Quand vous arrivez dans la zone où la dynamite a été posée, voici ce que vous devez faire:

S'il vous reste beaucoup de temps, laissez vos coéquipiers y aller d'abord et nettoyer la zone pour vous
S'il reste moins de 10 secondes, scannez la zone autour rapidement et tuez l'ingénieur s'il est toujours là. Puis, désamorcez.
De même, arrivez sur place avec une grenade chargée et faites un rapide "je balance et je prie".
Cela marche particulièrement bien sur Oasis car les pièces où se trouvent les canons sont petites.
Donc, si un ingénieur est là, une petite grenade le tuera sans doute ou au moins, le blessera sérieusement.
Cependant, regardez si l'un de vos coéquipiers n'est pas dans la pièce avant de lancer la grenade! S'il y en a dans la pièce, lancez votre grenade à un endroit desert.

De même, les ingénieurs peuvent désamorcer les satchel des covert ops! Cela peut être intéressant des fois.
Un autre truc pour les désamorcer est de courir vite dessus et de partir en espérant que le covert ops le fera sauter pendant que vous ne serez plus dessus.

Collection d'XP:

Les ingénieurs ne sont en général pas très bons pour collectionner de l'XP.
La principale raison en est que la plupart des objectifs ne sont construits qu'une fois et c'est tout.
C'est un truc que l'on ne fait qu'une fois, contrairement aux medics qui peuvent balancer leurs packs de santé encore et encore.
Vous avez aussi des objectifs qui n'arrêteront pas d'être détruits par l'ennemi.
Par exemple, le tank n'arrêtera pas d'être endommagé, donc vous pourrez le réparer encore et encore.
Ou, sur Battery, l'Axe n'arrêtera pas de faire sauter la rampe d'assaut donc, vous pourrez la réparer.

En plus de construire et autre, la meilleure façon de collectionner de l'XP est vraiment de faire un tas de cartons avec votre lance-grenades.
rappelez vous cependant que si vous utilisez votre fusil simplement, sans y mettre de grenades, cela ne vous donne que de l'XP en armes légères, pas en ingénieur.
Mais si vous attachez une grenade, que vous la lancez et que vous tuez quelqu'un, c'est 3 XP en ingénieur pour vous.

Si vous avez le niveau 4 en "sens de la guerre", vous pouvez essayer de vous balader et de désamorcer les mines. C'est une façon tout à fait décente de prendre pas mal d'XP.

Bonnes combinaisons:

Engy + CvOps: le covert ops vole un uniforme, laisse entrer l'ingénieur dans la base ennemi et ensuite, l'ingénieur peut poser sa dyna

Engy + Medic: tout le monde veut la peau du pauvre ingénieur donc, un medic peut vraiment aider

stratégie classe field-ops:

Armes: MP40/Thompson

Compétences: packs de munitions, tirs d'artillerie (FFE), bombardement (AirStrike)

Plus: bon pour tuer, pas besoin de munitions, collectionneur d'XP, file des munitions à l'équipe

Moins: doit faire la balance entre FFE/AS (AirStrike) et filer des munitions aux autres

Infos de base:

Un bon field-ops peut donner à son équipe un énorme avantage.
Fournir les autres en munitions est crucial, une partie peut tourner court faute de munitions dans les chargeurs.

Les bombardements et tirs d'artillerie peuvent être dévastateurs pour l'équipe ennemie.
En tant que field-ops, vous devrez apprendre à faire la balance entre FFE/AS et donner des munitions.
D'un côté, vous devez vraiment vous concentrer sur le fait de bombarder l'ennemi car il est extrêmement important de diminuer le nombre d'ennemis ou encore endommager des objectifs (comme les tanks ou les camions).
Cependant, les gens ont constamment besoin de munitions et ils n'apprécient que rarement les arty

spammers

Packs de munitions:

Assurez-vous de de faire attention au tchat vocal et regardez toujours si quelqu'un dit "need ammo".

Puis essayez de les localiser sur la carte et de leur donner des packs. Si vous ne les repérez plus, faite v6 pour dire "I'm a field-ops"
Une bonne idée est de mettre des packs de munitions à la sortie de la zone de réapparition.
De cette façon, vous donnez des munitions en plus à vos coéquipiers, donc ils auront plus de temps à passer dans le jeu sans vous appeler pour les réapprovisionner.
Les packs de munitions sont aussi une bonne façon de collectionner de l'XP.

Les principales personnes auxquelles vous devrez donner des munitions sont les MG mobiles et les medics.
Ils réapparaissent avec très peu de munitions, donc si vous êtes sûrs d'avoir mis assez de munitions au point de spawn, ils n'auront pas à se soucier d'économiser leurs munitions.
Les mortiers sont aussi des ogres aux niveau des munitions, mais vous ne devez pas perdre trop de temps à les réapprovisionner.
Quand ils arrivent à court de munitions, ils n'ont qu'à utiliser /kill pour réapparaître avec plus de munitions.
La seule fois où vous pouvez réapprovisionner un mortier est si vous avez vraiment besoin d'XP pour atteindre un niveau de compétence "signaux" .

Le field doit d'abord donner des munitions aux autres avant de se servir.
Au spawn, pour donner des munitions en courant, il faut lancer les packs sur la gauche ou sur la droite.
Il vaut mieux éviter de les lancer en arrière, sinon le joueur qui se trouve derrière vous récuperera tous les packs même sans le vouloir.
Évitez de cumuler les packs de munition exactement au même endroit sinon un seul joueur prendra tout les packs. Il vaut mieux les placer les uns à côté des autres.
Ne jamais abandonner de pack près de vos ennemis ! Au front essayez de donner vos packs directement à ceux qui en ont besoin, ne les laissez pas traîner.
C'est à vous de vous déplacer, pas au medic. Si vous mourez au cours du déplacement, il pourra vous soigner.

FFE/AS:

Lorsque vous avez 3 étoiles en compétence "signaux", les Airstrikes sont doublés et les FFE durent deux fois plus longtemps.
Le niveau 3 en field ops est très important, cela permettra à vos bombardements de couvrir une zone plus importante et en plus, ils auront une belle onde de choc derrière.
En outre, il n'est pas possible d'annuler un bombardement de niveau 3 en s'allongeant sur le fumigène.
Donc utilisez rarement les FFE et AS si vous n'avez pas atteint ce niveau parceque votre barre de puissance remontera lentement et vous serez figé dans votre rôle.

Idéalement, vous devez faire 1 à 3, voire plus, kills avec chaque bombardement.
Cela marche très bien à la zone de réapparition ennemie si le SK est autorisé comme sur le serveur war II, sur le sommet d'un tank, près d'une construction, etc.
Les bombardements fonctionnent mieux si l'ennemi ne voit pas le fumigène ou la fumée qui en sort.

Donc, sur chaque carte, il y a des endroits intéressants où vous pouvez lancer un bombardement sans que les autres ne comprennent ce qui leur est arrivé.
Par exemple, lancer un fumigène vraiment contre un mur est vraiment intéressant car les ennemis ne verront rien jusqu'à ce qu'ils soit trop tard.

Une chose à penser: le fumigène doit être lancé dans une zone où l'avion doit pouvoir le voir.
Donc, par exemple, si vous jetez votre fumigène sur le passage du tank, et que le tank roule sur le fumigène, vous aurez juste un "Can't see target, aborting" (Je ne peux pas voir la cible, j'abandonne).
Alors, soyez sûrs de jeter votre fumigène sur le dessus du tank.
Vous pouvez très bien faire pas mal de "touches" avec un bombardement sans toutefois tuer vos adversaires.
Donc, la plupart des gens qui sortiront d'une zone de bombardement seront suffisament ammochés pour que vous puissiez les achever tranquillement avec votre pistolet-mitrailleur.

Balancez le fumigène environ 2 secondes avant la réapparition des ennemis, pour que leur invulnérabilité ait le temps de s'enlever.

Une petite chose que vous devez connaître à propos des AS est que vous pouvez les diriger en fonction de votre position par rapport au fumigène.
Jetze le fumigène et tournez vous, avant d'entendre le sons vocal disant qu'il est pris en compte, pour diriger le bombardement.
Le bombardement a lieu sur une ligne passant par le fumigène et qui est perpendiculaire à votre position.

Il faut savoir aussi que les FFE et les AS se balancent en alternance. Si vous pointez un endroit avec vos jumelles, vous devrez attendre un moment avant de pouvoir refaire un FFE.
Alors que si vous jetez un AS, vous pouvez, dés que votre barre de puissance le permet, demander un FFE.

Un AS consomme moins de puissance sur la barre qu'un FFE, donc gardez ça à l'esprit si vous devez faire le choix entre un FFE et un AS selon l'endroit et le moment où vous voulez faire des dégats.

Lorsqu'un soldat muni d'un mortier est dans votre équipe, augmentez la puissance dévastatrice de vos FFE! En effet, les FFE servent de point de cible aux mortiers.
Les 2 en coordination peuvent faire d'énorme dégats, le field-ops purgeant une zone, appuyée par les tirs de mortiers peuvent complètement bloquer un passage et obliger ainsi les adversaires à passer par un autre point.
Et là un airstrike peut les "achever" laissant le temps à une dyna de pêter, une escouade de ramener un obj à destination ou d'escorter un véhicule.
Donc un FFE doit être visé avec intelligence.

stratégie classe covert-ops:

Armes: Sten, FG42, K43

Compétences: charges satchel, repérage des ennemis et des mines, vol d'uniformes, fumigène, snipe

Plus: infiltration, destruction d'objectifs, et ennui de l'autre équipe.

Moins: les armes sont plus complexes à manier, pas très bon pour tuer ou pour gagner de l'XP

Infos de base:

Le covert-ops a des compétences très intéressantes, et dans de bonnes mains, elles peuvent être très utiles.

Malheureusement, ils sont sans doute la classe la moins "nécessaire" donc vous n'en voyez quasiment pas dans les matchs de clans car avec seulement 6 gars dans une équipe, vous ne pouvez pas vous permettre d'avoir un type qui se balade pour faire sauter des postes de commandement.
De plus, dans les matchs, les clans ont l'habitude de tous se mettre dans la même escouade (fireteam) donc, ils savent qui est dans leur équipe par le symbole au dessus de leur tête.
Donc, si vous ne pouvez pas vous planquer, les autres sauront immédiatement que vous êtes un ennemi déguisé!
Même sur un serveur public, si vous voulez jouer covert ops, c'est sympa, mais gardez un oeil sur la composition de votre équipe.
Si vous voyez qu'il y a 3 covert ops et 1 ingénieur, allez immédiatement en ingénieur pour un moment.

Voci une petite liste des choses pour lesquelles un covert ops est doué:

-Détruire un cp avec une charge satchel;
-Infiltration après vol d'un uniforme(ouvrir les portes ennemies);
-Se faufiler pour voler l'or ou les pièces des radars;
-Lancer un fumigène pour couvrir les ingénieurs ou pour rendre les MGs aveugle;
-Tuer un mortier/MG/field ops agaçant derrière les lignes ennemies;
-Sniper (maitrisez la technique du double tir: 2 tirs consécutifs rapides et visez la tête);
-Repérer les positions des ennemis et des mines;

Si vous êtes un Allié, vous devez essayer d'aider les ingénieurs de votre équipe autant que possible.
Si vous réfléchissez un peu, le covert ops est très bien équipé pour aider les ingénieurs.
Vous pouvez les aider en envoyant de la fumée, en ouvrant les portes ennemies, en mettant un satchel sur leur dynamite pour faire sauter un ingénieur qui viendrait la désamorcer, en repérant les mines, en fournissant une couverture de sniper, en éliminant des MGs mobiles et autres nuisances, en faisant sauter un poste de commandement ennemi au satchel pour que l'ingénieur puisse le reconstruire (à l'entrée du côté sur Radar), ou juste en accompagnant l'ingénieur pour le couvrir.
Une chose intéressante que vous pouvez faire est de faire sauter le poste de commandement ennemi juste avant qu'un ingénieur pose une charge de dynamite.
Cela peut aider à distraire les ingénieurs ennemis et les faire aller dans la mauvaise direction.

Maintenant, abordons plus en détail les différentes compétences du covert ops...

Repérer les ennemis:

C'est une chose que les gens ont tendance à négliger mais qui peut être très utile, si vous voyez des ennemis, ils apparaîtront sur la carte de votre équipe.
Cela peut permettre à des mortiers d'ajuster leur cible, etc.
Gardez cependant à l'esprit que les informations que vous fournissez à votre équipe sont seulement aussi bonnes que leur capacité à en tirer partie.
Donc, sur les serveurs publics, il est très improbable que les joueurs de votre équipe regarderont sans cesse leur carte, vu qu'il y a plein de joueurs qui ne connaissent pas tout.
Cette compétence peut être très utilise s'il y a un ennemi qui se cache quelque part.

Même s'il est difficile de le voir de vos yeux, il est toujours visible sur votre carte.

Repérer les mines:

C'est une des meilleures raisons de choisir le covert ops.
Si vous pouvez repérer toutes les mines ennemies, cela sera d'une grande aide pour votre équipe.
Une fois que les mines sont repérées, ne les détruisez pas car cela donne une chance à l'ennemi de les reposer autre part.
Laissez-les croire qu'ils sont en sûreté alors que toutes leurs mines sont totalement inutiles.
Essayez de ne pas vous faire voir des ennemis pendant que vous repérez leurs mines, ils sauraient que leurs mines sont repérées!
De même, si vous avez volé un uniforme et que vous repérez des mines, vous perdrez votre uniforme.
Une fois que vous avez atteint un niveau de covert ops élevé, vous serz capable de repérer les mines extrêmement rapidement.

Voler des uniformes:

Voler un uniforme n'est JAMAIS crucial sauf lors d'une infiltration.
Si vous pouvez en voler un sans trop de problèmes, prenez-le (c'est 5 XP et cela trompe l'ennemi, pourquoi pas?) mais autrement, ne passez pas votre temps à voler des uniformes.
Gardez aussi à l'esprit que le but de l'uniforme est de semer le trouble chez l'ennemi.
Donc, si vous avez un uniforme, foncez en territoire ennemi.
Ce que vous NE devez PAS faire est voler un uniforme et jouer en défense.
Une fois que vous avez un uniforme, prenez garde à ne pas le perdre!

Vous PERDREZ votre uniforme si vous faites quelque chose qui est dans la liste suivante:

-Si vous utilisez un FG42 ou un pistolet non silencieux
-Si vous utilisez une arme silencieuse et que l'ennemi VOIT que vous le faites
-Si vous utilisez un couteau ou une grenade et que l'ennemi VOIT que vous le faites
-Si vous repérez des mines et que l'ennemi VOIT que vous le faites

Quand vous vous faufiler, essayez de paraître le plus normal que possible.
Par exemple, imaginez que les Axes campent un point de passage important.
Si vous êtes arrivé à avoir un uniforme, passez ce point en reculant.
En général, cela marche pas mal, car les ennemis croient que vous êtes un des leurs et que vous battez en retraite.
Ou encore, arrangez-vous pour ne pas courir vers un ennemi et ne pointez pas votre viseur dessus pour voir s'il vous a repéré.
Au lieu de cela, continuez à courir comme si vous aviez quelque chose à faire.
S'il y a beaucoup d'ennemis dans la zone, et qu'un d'eux fait un "tir de test", ne répliquez pas sinon, vous serez cloué sur place.
Au lieu de cela, regardez-le vite et continuez à courir, ou allez vous cacher derrière un coin de rue et truffez-le de plombs quand il vient.

Faites attention aux medics.
Les medics sont sans cesse en train de monitorer leurs coéquipiers pour savoir combien de santé ils ont, donc, ils sont en général les premiers à repérer un ennemi déguisé.
Les field ops peuvent être aussi une nuisance car une fois qu'ils ont atteint le niveau 4, il peuvent vous repérer.
Une fois que vous avez volé un uniforme, quittez la zone en vitesse, de manière à ce que la

personne a qui vous avez volé l'uniforme ne vous retrouve pas.
Si vous voulez être très prudents, vous pouvez aussi faire sauter le corps avec une charge de satchel ou une grenade car un type en caleçon allongé par terre est toujours suspect.

Utilisez la marche pour bouger en silence (maintenez enfoncé la touche CAPS LOCK pendant que vous bougez).
De même, si vous maintenez cette touche enfoncée en ouvrant une porte, elle ne fera aucun bruit en s'ouvrant, et restera ouverte plus longtemps.
Pensez à utiliser votre radar car les ennemis y apparaîtront.

Minimisez le temps que vous passez à courir dans des étendues ouvertes où les ennemis peuvent vous repérer.
Quand vous courre dans de tels endroits, tâchez de sprinter le plus vite possible pour ensuite vous mettre à couvert. Une fois que votre barre de fatigue s'est rechargée, sprintez encore pour vous cacher dans un autre endroit, etc.
De même, si vous devez passer devant un ennemi, faites-le le plus vite possible de façon à ce qu'il ne puisse pas vous cibler avec son viseur.
S'il est seul et qu'il n'y a quasiment pas d'ennemis dans le coin, vous pouvez passer devant lui, puis vous retournez et lui mettre quelques pruneaux dans le dos pendant que vous avez l'élément de surprise, juste au cas où il vous aurait repéré.

Quand vous volez un uniforme, essayez de mémoriser le nom et la classe de la personne en question.
Cela vous aidera à déterminer quelle arme vous devez avoir sortie.
Par exemple, si vous avez volé un uniforme de medic et que vous courrez avec un Garand, vous aurez l'air un peu suspect.

Voici un guide rapide pour savoir quelle arme sortir en fonction de l'uniforme porté:

Soldat: pistolet sans silencieux

Medic: pistolet sans silencieux

Ingénieur: pistolet sans silencieux, ou un fusil. Gardez à l'esprit que les ingénieurs portent leur fusil différemment des covert ops (l'angle n'est pas le même) donc, même avec un fusil, vous aurez l'air suspect.

Field-ops: le fumigène (ressemble au fumigène de bombardement)

Covert ops: n'importe quelle arme, bien que le FG42 puisse paraître suspect.
Si vous voulez utilisez un fusil, choisissez le bon. Par exemple, si vous prenez un fusil lance grenade, ça paraîtra suspect parce que les ingés tiennent leurs fusils différemment des covert ops.

Fireteam

Voila une bricole qui aide vraiment au team-play, les fireteams.
Vous pouvez former un groupe de joueurs en escouade. Je demande souvent à quelques joueurs que je connais et dont je suis sûr des compétences de former, en m'incluant, une escouade (ils se reconnaîtront ^^).
Nombreux joueurs s'incluent seuls dans une FT ce qui n'est pas trés utile, sauf si on veut jouer sans les autre, ce qui est contraire à l'esprit d'un jeu d'équipe. A 1 c'est bien; à 2, c'est mieux; à plus de 3 c'est extra! Il est clair que si vous jouez avec Teamspeak, ce qui est encore mieux, les FT ne sera

qu'un petit plus, mais tous ne possède pas un micro ou ne savent pas utiliser ce logiciel de communication verbale disponible tant en téléchargement qu'en serveur sur le forum.

Tout d'abord, dés votre connexion sur le serveur @fun, un message en jaune s'inscrit sur votre écran vous demandant si vous voulez créer une Fireteams.

L'option F1: vous fait créer automatiquement une Fireteam. Auquel cas, il vous sera demandé si vous souhaitez créer une FT privée. La différence entre une FT privée et une FT classique, c'est que si la FT est privée, vous serez Admin de votre FT et vos coéquipiers ne pourront que vous proposer d'accepter l'inclusion d'un autre joueur dans cette FT. Sinon, dans une FT classique, tout les joueurs de votre équipe peuvent inclure n'importe qui dans cette FT.

L'option F2: vous annulera la proposition et vous serez normalement remis en liste de joueurs sans FT. Notez que ne pas répondre revient à faire F2.

Pourquoi créer une Fireteam?

Plusieurs raisons: D'abord, les joueurs de votre Fireteam auront un écusson au dessus de leurs tête. Cet écusson vous indiquera systématiquement si le coéquipier qui vient vers vous est un ennemie déguisé ou un allié. Si vous incluez tout le monde en FT, même les bots, vous saurez forcément si celui qui arrive avec un couteau ou une seringue verte es un ennemie déguisé (méfiez vous des joueurs level 9 en covert-ops qui se déguisent en bot et qui peuvent imiter un bot (courir sans sprinter, tournant sur sois-même, se dirigeant vers vous sans montrer qu'il vous regarde, ou même stagnant à un point donné d'une carte en faisant semblant de camper debout, etc.))

Ensuite, vous verrez vos collègues sur la map de façon plus clairs. Vos amis d'escouades sont entourés de cercles blancs apparent dans la boussole.

De plus, un canal de tchat supplémentaire sera disponible (en tapant sur "u" vous l'ouvrirez) et vos messages ne seront plus visibles par votre équipe ou tout le monde. Ils apparaîtront en jaune en bas de votre écran et seule votre escouade pourra les lire, et ç'est utile lorsque l'on est entouré de fragueurs qui ne jouent pas l'objectif.

En outre, dés la création d'une FT, un encart en haut à gauche de votre écran vous donnera plusieurs information utile sur votre escouade: la liste de joueurs inclus, leur classe, l'arme qu'ils tienne dans la main, leurs points de vie restante et leur localisation sur le quadrillage de la command-map. Dans l'ordre: classe/nom/hp/arme/localisation.

Comment gérer une Fireteam:

Le menu des Fireteam est accessible avec la touche "entrée" du pavé numérique. Une liste apparaîtra. 1 pour créer la FT. Puis ré-appuyez sur "entrée" et là ce sera un choix plus large: choisissez 3 pour inviter quelqu'un de disponible et la liste apparaîtra. 1 pour le premier jouer, 2 pour le second, etc. si vous appuyez sur 0, vous devriez inviter tout le monde disponible à se rallier à votre FT.

Pour annuler la Fireteam, ré-appuyez sur "entrée" du pavé numérique et choisissez 2: disband

Récapitulatif du menu des Fireteam.

En conclusion, je vous encourage à jouer en fireteam sur tout nos serveurs car je ne le répèterai jamais assez, 2 joueurs avec du teamplay peuvent emporter la victoire face à 8 fragueurs qui n'auront bien souvent que des bots ou d'autre fragueurs à fraguer. Avec du TeamPlay, une map peut se jouer en moins de 10 minutes en attaque ou faire tout le chrono en defense.

expérience et capacité reçu en récompense:

Plus vous obtenez d'expérience dans une classe, plus vous évoluez vers des niveaux de compétence élèves et donc, de nouvelles capacités sont acquises.

Les niveaux sont obtenus de la manière suivante:

Niveau 1: 20 XP
Niveau 2: 50 XP
Niveau 3: 90 XP
Niveau 4: 140 XP

La course aux points d'xp n'est pas le but du jeu, mais je recommende à tout le monde d'obtenir les niveaux de compétence qui aideront son équipe (ça aide vraiment d'avoir un chargeur supplémentaire, de poser une dyna plus rapidement, ou d'avoir un 2ème pistolet etc.)

Ci-dessous voici une liste de toutes les récompenses.

Armes Légères

3 XP pour les morts de façon habituelle
5 XP pour les morts par tir dans la tête

Niveau 1: bon usage des munitions de smg (thompson, mp40, pistolet ou grenade)
Obtention d'un chargeur supplémentaire.

Niveau 2: Rechargement de l'arme plus rapide
Recharger les armes 35% plus vite.

Niveau 3: Meilleur Maniement des Armes Légères
La précision des SMG's améliorée de 35%, et diminution du recul avec le pistolet.

Niveau 4: Pistolets en Double
Obtention d'un pistolet supplémentaire, et en avoir un à chaque main est essentiel.
Vous doublez ainsi vos chances de survivre si vous n'avez plus de munition pour votre smg.

Stratégie:

Combattez autant que possible avec votre smg, pistolet ou grenade. Visez surtout la tête. Les ingénieurs commencent avec un chargeur supplémentaire du début (60 cartouches en réserve et 30 dans le smg) alors que les médics n'ont qu'un chargeur en plus de celui dans le smg.
Pour le field-ops, ils peuvent se réapprovisionner. Les Covert-ops ont des chargeurs de 32 cartouches et une arme de précison accrue, idéale pour viser la tête. Les soldats, eux doivent se contenter des armes lourdes. Si vous voyez un ennemi sortant d'un duel avec un coéquipier qu'il

vient de killé c'est qu'il doit sans doute être low en HP, donc visez la tête et vous vous ferez 5 points d'xp facilement. A noter que les compétences en arme légère est acquise quelle que soit la classe choisie après. Donc commencez en tant qu'ingé, FO ou covert-ops pour obtenir le niveau 1 rapidement et avoir vos 3 à 7 kills sans être à court en minitions. N'oubliez pas qu'il ne suffit que de 3 balles dans la tête pour faire un kill, mais beaucoup plus si c'est le reste du corps qui est touché. Mon conseil pour améliorez votre visée, gardez votre mire au niveau de la tête de vos coéquipier, ainsi elle sera déjà au bon niveau lorsque vous rencontrerez vos ennemis.

Sens du Combat:

2 XP dommages causés aux ennemis toutes les 30 secondes
5 XP dommages causés et reçus toutes les 30 secondes
8 XP 1 kill et dommages reçus toutes les 30 secondes

Pour obtenir ces récompenses, y a pas, faut aller au feu et combattre!

Niveau 1: Binoculaires
On obtient la paire de jumelle

Niveau 2: Meilleure Condition Physique
La Barre d'endurance se recharge 60% plus vite

Niveau 3: Meilleure Santé
15 points d'HP en plus.

Niveau 4: Conscience des Pièges
On voit les mines ennemis! (elles sont blanches transparente à leur approche).

Stratégie:

Evitez de combattre les yeux fermé et de faire des attaques suicides. Faites le intelligemment. Quand vous rechargez, planquez vous puis repartez au combat. Favorisez la distance qui vous est favorable. Il est souvent plus facile de gagner un duel en étant à moyenne distance plutôt que trop prés ou trop loin. Ne vous planquez pas pour killer sans prendre de dégats, vous mettrez moins de temps à gagner vos niveaux de compétence Dés le niveau 1 en arme légère obtenu (un chargeur supplémentaire) essayez de préferer la
classe médic à une autre, du moins le temps d'obtenir les 4 premiers niveaux en arme légère et sens du combat. Cette dernière compétence est vraiment interressante, alors ne la négligez pas, d'autant que comme la compétence arme légère, elle est acquise en permanence.

Compétences obtenues en fonction de la classe choisie:

Classes

Field Ops

1 XP par pack de munitions donné
3 XP par kill à l'airstrike
4 XP par kill au FFE (fire for effect/tir d'artillerie)
5 XP par objectif détruit à l'airstrike ET au FFE

Niveau 1: Meilleures ressources
les packs de munition comportent le double de munition et votre barre de puissance réduit de 15% au lieu de 25% précédemment par pack lancé

Niveau 2: Meilleurs signaux
consommation de 33% en moins par FFE

Niveau 3: Meilleur support Aérien et Terrestre
Les Airstrikes affectent une plus grosse zone, et les tirs d'artillerie durent deux fois plus longtemps.

Niveau 4: Reconnaissance de l'ennemi
vous reconnaissez un covert-ops ennemi déguisé et il se trouve localisé sur la commande map dés que votre mire le vise.

Stratégie: donnez des packs de munition à foison, dés la sortie du spawn, mais éparpillez les pour que tout le monde puisse en profiter. Patrouillez et allez au devant de vos co-équipiés pour les réapprovisinner. Ne gardez pas les pack pour vous, c'est de l'xp perdu. Distribuez tant que vous n'avez pas atteint le niveau 3, et à ce moment, vous pouvez user des FFE et airstrikes pour détruire des objectifs ou protéger vos co-équipiés, obliger les ennemis en bloquant un passage. Si un soldat allié prend un mortar, indiquez lui la cible à viser grace à un FFE bien placé.

- Ne jamais lancer d'airstrike à l'avant d'un tank en mouvement. En avançant le tank recouvre le fumigène, l'avion ne voit rien et ne lance pas ses bombes ! Il faut donc lancer le fumigène sur le tank ou à côté.
- Les bombes d'un airstrike tombent en ligne, à peu près perpendiculairement au lancé de fumigène.
- Lorsque vous avez 3 étoiles en Ammo, les Airstrikes sont doublés et les FFE durent deux fois plus longtemps.
- Les munitions se donnent au spawn, pour éviter de devoir réapprovisionner tout le monde en plein combat. Le field doit d'abord donner des munitions aux autres avant de se servir.
- Au spawn, pour donner des munitions en courant, il faut lancer les packs sur la gauche ou sur la droite. Il vaut mieux éviter de les lancer en arrière, sinon le joueur qui se trouve derrière vous récuperera tous les packs même sans le vouloir.
- Evitez de cumuler les packs de munition exactement au même endroit sinon un seul joueur prendra tout les packs. Il vaut mieux les placer les uns à côté des autres.
- Ne jamais abandonner de pack près de vos ennemis! Au front essayez de donner vos packs directement à ceux qui en ont besoin, ne les laissez pas traîner.
- C'est à vous de vous déplacer, pas au medic. Si vous mourez au cours du déplacement, il pourra vous soigner.
- Voila un bind pour appeler l'artillerie rapidement: bind X "+zoom;+attack;-attack;-zoom;say_team !0[!7Deploting Artillery]". Visez l'endroit où vous voulez lancer un FFE et appuyer sur X.

Cover-Op

3 XP par mine dévoilée
5 XP par uniforme volé
5 XP par kill au satchel
7 XP par objectif détruit au satchel
3 XP par kill
5 XP par kill d'une balle dans la tête

Niveau 1: Meilleure utilisation des munitions pour sniper
Les packs de munitions vous donnent un chargeur de plus pour votre K43 ou FG42

Niveau 2: Meilleure utilisation du sabotage et de direction érronée
les satchels et les fumigènes consomment 33% de moins sur la barre de puissance

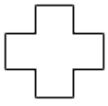
Niveau 3: Contrôle du souffle
recul du K43 ou FG42 réduit de 50% après chaque tir. Notez que sur certains serveurs shrub, le contrôle du souffle améliore aussi votre précision pour MP40/Thompson

Niveau 4: Assassin
Vous obtenez une mort instantanée pour un coup de couteau donné dans le dos

Stratégie: dévoilez les mines, snipez, detruisez le cp ennemi, volez les uniformes, bref...
c'est la vie du covert-ops.

- Quand vous prenez un costume sur un cadavre, faites le exploser pour ne pas laisser de trace: une grenade ou une charge Satchel suffit.
- Utilisez les jumelles pour repérer les mines et communiquer leur emplacement à vos alliés.
- Lorsque vous êtes déguisé, sortez une grenade plutôt que votre arme principale! Un medic tenant un fusil à lunette est généralement suspect!
- Les charges Satchel permettent de faire exploser rapidement un Command Post ou une construction.
- Tout comme avec la panzerfaust, l'explosion du satchel peut être éviter en se penchant avant qu'il explose.
- Apprennez à maitriser la technique du double tir (2 tirs consécutifs rapides).
- Visez la tête!
- Quand vous avez plusieurs adversaires en vue, tuez d'abord les medics.
- Déplacez vous régulièrement pour changer d'angle de tir et surprendre les ennemis.

Medic



1 XP par pack médic donné à un co-équipié autre qu'un médic
4 XP par revive

Niveau 1: Munitions médic
1 chargeur de munitions et une grenade supplémentaire

Niveau 2: Meilleures ressources
Munitions et seringues supplémentaires, et la barre de puissance réduit de 15% par pack médic distribué au lieu de 25% précédemment.

Niveau 3: Résurrection Pleine
La seringue de revive devient verte et permet de remplir la jauge de vie du revivé à 100% au lieu de 50% précédemment.

Niveau 4: Self adrenaline
pendant 10 secondes, les dommages contre vous sont partagés de moitié et vous pouvez sprinter sans perdre d'endurance. Niveau visé par les rambos médics.

Stratégie:

Distribuez des packs médics ou revivez tant que vous pouvez, déposez des pack médics au spawn, regardez régulièrement votre compas et dirigez vous vers les cercles rouges indiquant ceux qui attendent d'être revive (surtout si le compteur de renforts est loin du 0). Revivez en priorité les médic, puis les ingé pour faire avancer tant vos XP que votre objectif. Dés le niveau 4 atteint, appuyez vos co-équipiés en renfort pour les protéger. Vous devez toujours être occupés à soigner, ou reviver.

- Les blessés sont visibles sur la carte, il faut donc la consulter régulièrement pour ne pas oublier quelqu'un. Il n'y a rien de plus énervant qu'un medic qui passe à côté d'un blessé sans le piquer.
- Le medic doit d'abord soigner les autres avant de se soigner soi-même. Les points de vie d'un medic augmente tout seul, ce n'est pas le cas des autres classes.
- Lorsque l'un de vos coéquiers n'a presque plus de point de vie, piquez-le. Il récupère ainsi la moitié de sa vie, voire toute sa vie si vous avez 3 étoiles en Soin.
- La seringue se sort au dernier moment. Inutile de mourir à deux !

Soldier

3 XP pour chaque kill à l'arme lourde (MG mobile, panz, mortar, etc.)

Niveau 1: Meilleures ressources de projectiles
Votre barre de puissance se réduit de 33% de moins à chaque tir

Niveau 2: Compétence des Armes Lourdes
Les MGs refroidissent 2 fois plus vite

Niveau 3: Meilleure Dextérité
Déplacement plus rapide avec le panzer ou le Lance-Flammes.

Niveau 4: Meilleur maniement des Armes
Remplacement du pistolet par un SMG (ce qui donne arme lourde+mp40/Thompson)
Extrêment interressant, c'est le niveau visé par les soldats

Stratégie:

killez beaucoup de monde! C'est réellement votre boulot si vous êtes soldat. Dés que vous voyez un MG (sur tank ou en nid) occupé par l'ennemi, tirez un coup de panz.
Au Mortar, déployez votre command map pour viser la cible indiqué par un Field-ops (lors d'un FFE), dés qu'un MG de tank est disponible, occupez le, il est précis et bouge beaucoup moins qu'un MG mobile. Essayez d'atteindre rapidement le niveau 4 pour avoir le SMG.

Panzer

- Attention à ne pas tuer toute son équipe en visant un adversaire !
- Le tir peut être annuler en se penchant (lean). Plutôt que de tirer à la verticale si vous avez cru voir un ennemi, annulez le tir.
- Quand vous vous cachez pour surprendre les ennemis, attendez qu'ils se soient avancés. Pourquoi en tuer 1 quand vous pouvez en avoir 6 ?
- Soyez imprévisible ! Ne campez pas, il sera très facile sinon de vous éviter, voire d'ajuster une grenade...
- Quand vous avez repéré une cible statique comme une mg, ou un ennemi qui arrive sur votre position, il est intéressant de commencer à charger votre tir avant de sortir à découvert : les dégâts qui vous seront infligés seront moindres.

MG42

- Variez votre position entre 2 attaques, pour toujours surprendre vos adversaires (ceci est particulièrement vrai dans la banque sur Goldrush).
- Achevez les adversaires que vous avez blessé.

Mortier

- Prévenez vos coéquipiers de l'endroit que vous pillonnez.
- Dans la mesure du possible, cachez vous ou placez vous près du point de spawn, sur une surface plane.
- Quand quelqu'un vous attaque, faites un /kill... vous ne pouvez pas vous défendre !
- La carte (touche G par défaut) affiche le dernier endroit touché par votre mortier. Très pratique pour ajuster un tir !
- Ne tirez pas à 90°, sinon l'obus vous retombe dessus...

Ingénieur

Ingénieurs:

Ingénierie

3 XP par kill à la rifle grenade
4 XP par kill avec une mine
4 XP par mine ennemie désamorcée
6 XP par dyna ennemie désamorcée
10 XP par objectif important construit (de nombre de points d'XP est variable)
3-7 XP par MG/tank/truck réparé

Niveau 1: Meilleure usage des munitions d'explosifs
4 rifle grenade et 4 grenades en plus

Niveau 2: Meilleure dextérité
Vous permet d'armer ou désamorcer mines/dyna 2 fois plus vite

Niveau 3: Meilleure construction/destruction
Construire, réparer, et armer dynamites ou mines consomme 1/3 de la barre de puissance en moins.

Niveau 4: Gilet pare-balles
50% de dommages en moins par les explosifs

Stratégie:

utilisez autant que possible la rifle grenade, c'est une arme difficile à manier mais qui vous fera gagner facilement de l'XP (la grenade peut faire une bande, comme au billard).
Construisez ou détruisez tout ce que vous pouvez, CP, MG, réparez les tanks, posez les dyna et désamorcez celle des ennemis. Si vous connaissez un passage fréquemment emprunté par l'ennemi, posez-y une mine, planquez vous avec une grenade à la main et à l'approche d'un groupe, jetez la grenade sur la mine. L'explosion sera plus puissante. Un Ingé à toujours quelque chose à faire!

- Lorsque vous dynamitez un objectif, placez la dynamite à l'endroit le plus inaccessible aux adversaires ou le plus simple à défendre (au dessus des canons sur Oasis, derrière le pont côté mg sur Goldrush...).
- Cachez vous ou surveillez les alentours lorsque vous construisez quelque chose. Vous devez construire les Command Post en leur tournant le dos. Baissez vous lorsque vous minez ou plantez une dynamite, pour que vous puissiez voir devant vous.
- Essayez de miner par paire, une seule mine ne suffit pas à tuer un enemi qui court.
- Les satchels des cover-ops ennemis peuvent être désamorcés.

Le skill?:

Le skill est mystique pour bon nombre de personnes, mais on peut voir ça comme un agglomérat de connaissances et de techniques efficaces.
Il va de low- à high+ (noob à high+ pour d'autres). Un low est néanmoins un joueur assez efficace et connaissant les maps. Le high+ est le joueur qu'on croise 3 secondes à chaque duels (le temps de le voir et mourir), qui est partout,
et qu'on ne rencontre que très très rarement (voire jamais) sur les serveurs publics. Ce qui fait la différence?

Une connaissance aigüe du jeu et une longue expérience.

Pour entrer dans le vif du sujet, voici quelques éléments clés qui vont aider à vous améliorer, bien que le plus gros boulot, c'est à vous de le fournir.

L'autoexec.cfg:

Au commencement, paramétrez correctement votre jeu. Apprenez à faire un fichier "autoexec.cfg" efficace. Vos caractéristiques graphiques doivent êtres de basse résolutions.
Désactivez les téléchargements de maps. Augmentez la mémoire allouée au jeu, réduisez au maximum la musique, mais augmentez les effets sonores. Trouvez votre bonne sensibilité souris, retirez les éléments perturbateurs de votre HUD, etc.

Le but? avoir un nombre de FPS à 125 stabilisé grâce à une qualité graphique réduite, un ping faible et stable grâce à une bonne gestion de votre bande passante,etc.
Une bonne CFG vous fera déjà quelques progrès. Le Net regorge de fichiers de joueurs de qualité.

Pensez également à bien régler votre clavier et les boutons de votre souris pour sortir votre SMG d'une pression, la changer pour les pistolets en pressant une autre touche.
N'oubliez pas que votre clavier et votre souris sont vos armes pour gagner.

Ceci étant fait, passons à la suite.

Les maps:

N'hésitez pas à vous balader et visiter les maps, elles regorgent d'endroits où il est facile de se cacher et surprendre quelqu'un qui est perdu. Pour ça, pas d'alternative: visitez!

Le déplacement:

Ne courrez pas comme un dingue vers l'objectif. C'est le meilleur moyen de se faire plomber et être surpris par un adversaire caché dans un coin non loin de votre spawn.
D'abord, ne sprintez que très rarement. Quand vous le faites, faites le pour une bonne raison. Le trickjump est une bonne raison. Vous ne savez pas ce que c'est?
En regardant les matchs retransmis sur ETTV, on s'aperçoit facilement que les joueurs jouant en compétition ne se déplacent qu'en TJ jusqu'à l'approche de l'endroit sensible.
Vous pourrez atteindre des lieux inaccessibles sans TJ, faire des bons prodigieux et atteindre des vitesses folles.

Alors apprenez...

Sinon, déplacez vous prudemment, soyez parano! Allez d'une cache à un autre, des fois il est même conseiller de marcher pour ne pas être entendu. Suivez vos mates à distance.

Autrement une grenade ou un obus de panzer ou de mortier aura raison de 3 ou 4 mates à la fois.

Connaissez bien la classe que vous choisissez:

D'abord, soyez judicieux dans votre choix de classe. N'allez pas en contradiction avec la composition de votre équipe et l'objectif.
Le but n'est pas de fraguer à tout va et le meilleur n'est pas celui qui obtient les plus grand nombre de kill. Surtout en Stopwatch. Ce qui compte, c'est le chrono.

S'il manque un médic reviver, soyez celui-là. Si un ingé serait bienvenue alors allez construire ou détruire.

Chaque classe à une compétence particulière qui une fois maîtrisée peut faire penchez la victoire de votre coté. Utilisez là pour aider vos mates en premier lieu, puis vous même.
Si un médic avale tout ses médi-packs, c'est qu'il frag. Ce n'est pas une mauvaise chose à partir du moment où il le fait bien. Si vous êtes plus efficaces en St Bernard, restez en retrait et protégez votre ingé.
Un médic ne va pas fraguer à tout va s'il n'a pas atteint le niveau 3 de ses capacité de classe. Comme un FO atteindra le même niveau en distribuant des ammos avant de lancer un AS ou FFE.
Un ingé choisira la rifle s'il sait s'en servir et si elle est disponible. Autrement, il laissera faire ceux qui savent Comme le dit Raptor34#kdm.et, il ne faut pas jouer avec de si gros outils si on n'a pas les bras!

Ensuite vient le tir:

J'éviterai de parler des armes que je n'utilise pas comme la rifle, le panz et autres armes lourdes. Ces conseils valent pour les SMG.

-Bannissez l'autoreload et rechargez votre arme à l'abri des tirs. Si vous êtes à court de munitions en plein, passez au pistolet.
-Straffez de façon irrégulière pour que votre ennemis ne puisse prévoir votre rythme. Si vous restez immobile, vous êtes un lapin qu'on tir! Vous coucher n'apporte rien de vraiment efficace sauf dans de très rares cas. En effet, si on regarde bien, vous restez immobile la tête vers l'avant, il devient facile de vous tirer en pleine tête.
-Visez la tête, soyez un féru du bing-bing-bing. 3 HS auront raison de votre adversaire.
-Tirez par par rafale de 3 balles, ne videz pas "névrotiquement" votre chargeur. Vous économiserez vos cartouches et vous serez plus précis quand vous toucherez.
Pensez à gibber vos adversaire après les avoir kill. Un petit coup de couteau et l'affaire est joué! Vous surprendrez plus facilement votre adversaire lors de votre prochaine rencontre.
-Soyez le premier à tirer et toucher, au besoin, tirez avant de voir votre ennemi.
De manière générale, vous serez plus précis lorsque vous irez de gauche à droite (pour les droitiers). Quelques grands joueurs (mAus par ex.) s'accroupissent très rapidement et alternativement. De ce fait la tête change de niveau constamment, la vitesse du straffe change à chaque fois qu'ils s'accroupissent. Donc leurs visée est bien plus précise en même temps qu'il devient très difficile de les viser.
-Si vous utilisez une grenade, sachez la temporiser correctement. Une grenade explose au bout de 5 clics:
A 1 clic, vous spamez avant de /kill histoire de ne pas mourir les chargeurs pleins.
A 2 clics, vous lobez et visez une longue distance. A 3, vous la jetez à moyenne distance sur un groupe d'ennemis qui vous fond dessus.
A 4clics, elle est quasi-inévitable à courte distance. A 5 clics, vous êtes le kamikaze qui va se faire

péter dans les jambes de l'ennemi.

Le comportement:

D'abord, coupez tout ce qui utilise la bande passante: messenger, logiciels de P2P, etc.

Ne buvez pas ni ne fumez pas avant un match. Il faut avoir les idées claires. Au contraire, optez pour une hygiène de vie sobre.

Ne vous isolez pas en jeu, vous ne ferez rien seul. Sachez vous /kill au bon moment (à 2 ou 3 secondes du respawn) après avoir lancer vos grenades vers les ennemis.

Protégez vos mates comme ils doivent vous protéger. Ne tirez pas dans le tas mais déplacez vous sur le coté si un de vos mates est en face de vous. De cette façon, vous serez 2 à tirer votre adversaire sans Team-killer votre mate.

Pensez à communiquer. Utilisez TeamSpeak ou Mumble (des serveurs publics sont à votre disposition). Sinon donnez vos infos par écrit sur le teamchat (touche Y). Dans ce cas soyez brefs et très informatifs (2 obj=2 adversaires campent à l'obj).
Utilisez les appellations communes: main, side, rear, obj, med, fo, sold, ing, up, down, etc.

Profitez des Warmups pour établir une stratégie d'attaque ou de défense, sachez vous renouveler dans ce sujet.
Par exemple sur supply:
«avancez pas truck/rush1:dyna main door. rush2: flag dyna up door. rush3: 3 mate flag par up+3 main, etc.»

Protégez votre objectif. Si une dyna est plantée, ne la laissez pas exploser toute seule. Sinon un ingé ennemi viendra vous la désamorcer quand vous aurez le dos tourné.
Pensez qu'un Command post est toujours utile: nouveau spawn, temps de rechargement ou de respawn raccourcit, barre de sprint se chargeant plus rapidement...

Regardez des matchs sur ETTV (/connect team-kdm.net:32000). Par où passent tel ou tel joueur, comment il gère ses munition, quelle stratégie l'équipe utilise, etc.
Soyez critiques. De même, faites des vidéos de vos parties et revisionnez les en cherchant vos erreurs pour ne pas les refaire.

Les outils légaux:

ETminizer: permet de minimiser WET et revenir sous votre OS en appuyant sur Alt+Z
Mumble: mieux que Teamspeak pour sa latence, permet de parler en direct aux joueurs connectés. Choisissez un salon diffèrent des mates adversaires.
ETspawnTimer: permet de décompter le spawn ennemi, nécessite un apprentissage et des CFG pour chaque maps.

L'experience:

Là, c'est à vous de jouer! Donc... ce chapitre est vide.

Je laisse ouvert ce sujet pour ceux qui souhaitent rajouter quelque choses sur le skill, une astuce, un conseil ou autre. Comme je le dis plus haut, la liste est loin d'être exhaustive et j'en ajouterai sans doute plus tard.

faire son premier autoexec.cfg

Voilà de quoi satisfaire ceux désirant amèliorer sa qualité de jeu. Je l'ai conçue de façon qu'il soit abordable et exploitable par tous. Les termes repris sont là pour vulgariser cette science qu'est le scripting, élevant le joueur au rang d'artiste.

outils: notepad ou bloc-notes de windows;
le tuto "configuration"

A quoi servent ces outils?:

°°Bloc-notes de windows: permet d'éditer les fichiers CFG par simple modification d'extension:

-un document "*.txt" sera renommé "*.cfg"

exemple:"autoexec.txt" deviendra "autoexec.cfg (clic droit, puis renommer, changer le format en .cfg, à l'invite cliquer "oui" pour accepter la modification d'extension)

°°Le présent tuto: les Cvars sont les commandes qui sont à insérer dans son document.

-une Cvar est une action que doit réaliser le "programme" du jeu.

Un fichier autoexec permet à WET d'être modifié plus profondément qu'avec les Options du menu général.
Il permet de sauvegarder les paramètres qui vous sont personnels lors dun crach du jeu, un formatage du disque dur ou autre (si vous faites une sauvegarde de secours).
La différence entre un autoexec et une "configuration" est que la configuration est un réglage complet du jeu, réglage custom qui se sauvegarde hors disque dur.
Une bonne configuration met un certain temps à être créée et peut être éffacé en une fraction de seconde.
Un autoexec ne règle que quelques paramètres complémentaires aux réglages possibles par les options du jeu.
Donc avant de créer une config, on commence avec un autoexec ^^

La syntaxe a son importance sinon le programme n'éxecutera pas l'ordre et vous risquez de lire "unknow command" dans votre console.
Vérifiez l'orthographe des Cvars, veillez à séparer les succession de commandes par des point-virgules;les symboles // sont pour mettre des remarques.

Dans Mes documents, créez un "Nouveau documents.txt" que vous renommerez "autoexec.cfg".
Que mettre dedans?

Réglage du pseudo;
Réglage de quelques touches supplémentaires;
Réglage du crosshair;
Réglage de la souris;
Réglage graphiques divers;
Réglage de la mémoire allouée;

Quelques trucs sympa.

Que ne pas mettre dedans?

Des réglages que vous pouvez faire par le menu d'option;
Ce que vous ne comprenez pas, que vous ne contrôlez pas.
Il est important de n'utiliser que ces propres autoexec ou configs.

I) Le pseudo:

Mettre de la couleur à son pseudo: ^ + code couleur (liste des codes dans le tuto config).
Les codes couleurs pour le bleu:4; le rouge:1; le blanc:7

Un pseudo "etplayer" apparaîtra en blanc mais un pseudo"^4et^7play^1er" sera vu en bleu-blanc-rouge, et donnera:
etplayer

Dans votre fichier "autoexec.cfg" tapez:

//pseudo
seta name "votre pseudo en couleur"

Et voilà, votre autoexec est fait! lol
Bah je rigole! allez zou! en avant...

II) Réglage des touches supplémentaires:

Votre clavier vous est personnel. Sa forme, taille des touches, confort et habitudes.
Le menu Option du jeu vous propose x actions auxquelles vous pouvez désigner une touche de votre clavier et souris, cependant les choix en matière de paramètres sont assez restreints.

Pour ameliorer votre façon de jouer en communauté, vous pouvez assigner une touche à une action en passant par la commande "bind".

//bind
bind k "kill; forcetapout"

Comme on peut le constater avec cet exemple, il est possible de cumuler les actions en les encadrant de " et en séparant ces actions de ;
En l'occurrence, si vous appuyez sur k vous mourez (kill) et vous êtes automatiquement remis dans la liste des renforts (forcetapout).

vous pouvez aussi mettre du texte que vous pouvez prononcer ou afficher en popup (sur le coté gauche de votre écran)
les commandes utiles seront:

say "texte" :écrire dans le tchat général
vsay "vcommande texte" :dire et écrire dans le tchat général
say_team "texte" :écrire dans le tchat de votre équipe, allies ou axis seulement
vsay_team "vcommande texte" :dire et écrire dans le tchat de votre équipe, allies ou axis
echo "texte" :affiche votre texte en tant qu'information, seul vous pourrez la lire

Généralement on choisit les touches F4 à F11 pour mettre des binds vocaux afin de jouer en team-play.

exemple:

```
//binds vocaux et messages divers
bind F4 vsay "^3hi bonjour tout le monde"
bind F5 vsay_team "needammo ^3je n'ai plus de munitions"
bind F6 say_team "^3bien joué"
bind F7 say "^2ok!; echo ^1D'ac"
```

concrètement, en appuyant sur:

F4 vous entendez "Hi!" du menu vocal du jeu (quand vous appuyez sur v;5;4) et vous lisez "bonjour tout le monde" en jaune (code couleur 3) dans le tchat général que tout le monde lit.
F5 vous demandez des munitions (quand vous appuyez sur v;4;7) à vos team mates (co-équipiés) et vous lisez "je n'ai plus de munitions" en jaune dans le tchat de votre équipes.
F6 vous écrivez "bien joué" toujours en jaune pour votre équipe
F7 vous écrivez "ok!" en vert (code 2) pour tout le monde et lisez en popup "D'ac" en rouge(code 1)

les commandes vocales sont détaillées dans le tuto configuration.

Bon, on avance et vous devriez déja vous creser les méninges. Personnellement, j'ai bindé mes touches pour prononcer des phrases clés:

F4 Bonjour
F5 au revoir
F6 medic
F7 ammo
F8 thanks (team)
F9 thanks (général)
F10 pub kdm
F11 les kdm sont des déconneurs (ah ben c'est ben vrai ça!)

III) réglage du crosshaire:

Le crosshair (ou Xhair) est le réticule de visée, votre mire pour tirer dans la tête des gens, enfin... d'essayer lol
Pour régler une variable associée à une commande, on utilisera la cvars "seta". La liste des commandes pour régler la réticule est:

```
//crosshair
```

seta cg_crosshairSize (Taille du viseur): Faîtes-le aussi petit que possible, sans pour autant le perdre de vue. Plus votre viseur est petit, plus il est facile de viser la tête.
seta cg_crosshairHealth info (Viseur/Etat de santé): Cela fait changer la couleur de votre viseur afin de vous donnez une estimation de votre état de santé. La couleur blanche signifie que vous êtes en possesion de tous vos points de vie, la jaune que vous n'en détenez que la moitié et la rouge que votre fin est proche.
seta cg_crosshairColor (Couleur du viseur): Certains joueurs aiment bien choisir une couleur visible, surtout s'ils possèdent un petit viseur avec lequel il est plus difficile de jouer. NB : vous ne

pouvez choisir la couleur de votre viseur que si l'option "crosshair health info" est désactivée.

je vous mets mon Xhair qui se présente comme un point blanc, trés pratique pour les HS (headshots) bien que le blanc se perd dans la neige.
Vous pouvez activer le cg_crosshair health info (sur 1) et mettre la couleur sur rouge (red) ou cyan (cyan), mais je suis habitué au mien et ne le perd plus de vue ^^

exemple:

//crosshair
seta cg_crosshairAlphaAlt "1.0"
seta cg_drawCrosshair "5"
seta cg_crosshairpulse "0"
seta cg_crosshairSize "40"
seta cg_crosshairHealth "1"
seta cg_crosshairColorAlt "white"
seta cg_crosshairAlpha "1.0"
seta cg_crosshairColor "white"

IV) la souris:

Le réglage de la souris est importante car c'est votre main directrice (droite pour les droitiers) et qu'il faut un maximum de précision pour bien tirer (ce qui est essentiel!).
Voici la liste des Cvars pour régler les mouvements, faites votre petit marché (merci WawaNee):
Se règle encore grâce au "seta" que vous commencez à connaître.

Seta pmove_fixed "1/0" - Quand le serveur (trés important!!) est aussi sur "1", on saute plus haut. "1" absolument recommandé pour le trickjump mais conseillé sur "0" pour le frag! (en règle général sur "0" pour ne pas être kické des serveurs qui ne sont pas pour du Trickjump)

*Les 5 variables suivantes doivent être mises toutes sur "0" pour réduire les effets d'hésitations. Les valeurs négatives sont interdites dans les ligues.

Seta cg_bobroll "valeur" - Par défaut "0.002"

Seta cg_bobpitch "valeur" - Par défaut "0,002"

Seta cg_bobup "valeur" - Par défaut "0,005"

Seta cg_runpitch "valeur" - Par défaut "0,002"

Seta cg_runroll "valeur" - Par défaut "0,005"

Seta cl_freelook "1/0" - à "1" avec la souris on peut regarder dans tous les sens, à "0" on sera limité aux sens gauche/droite et avant/arrière, par défaut "1"

Seta m_forward "valeur" - Règle la rapidité des mouvements avant et arrière lorsqu'on bouge à la souris. Une valeur négative inverse les mouvements, défaut "0.25"

Seta in_mouse "0/1" - Active ou désactive la souris!!!, par défaut "1"

Seta in_joystick "0/1" - Active ou désactive le joystick,par défaut "0"

Seta cl_mouseAccel "valeur" - Permet de définir la fonction d'accélération de la souris.

Seta m_yaw "valeur" - Règle la vitesse des mouvements tournants avec la souris. Une valeur négative inverse les mouvements, par défaut "0.022"

Seta m_pitch "valeur" - Règle la vitesse du mouvement de la tête dans l'utilisation de la vue virtuelle (haut, bas) lorsque "cl_freelook" est actif. Une valeur négative inverse les mouvements, par défaut "0.022"

Seta m_side "valeur" - Règle la vitesse du déplacement de strafe avec la souris. Une valeur négative inverse les mouvements, par défaut "0.25"

Seta sensitivity "valeur" - Règle la sensibilité de la souris, par défaut "5", mais vous obtenez plus de précision en réduisant (genre 2)

Seta cl_yawspeed "valeur" - Défini la rapidité a tourner avec le clavier, par défaut "140" a mettre sur "0"

Seta cl_pitchspeed "valeur" - Définit la rapidité avec laquelle on lève et baisse la tête, défaut "140" a mettre sur "0"

Seta cl_run "1/0" - Active ou non le fait de toujours courir, défaut "1

Vous n'êtes bien sûr pas obligé de tout régler mais je pense que vous devez rêgler les Cvars ci-dessous (les valeurs sont fournies à titre d'exemple mais sont normalement exploitables):

seta cg_runroll "0.0000"
seta cg_runpitch "0.0000"
seta cg_bobup "0.000"
seta cg_bobroll "0.000"
seta cg_bobpitch "0.000"
seta m_yaw "0.022"
seta m_pitch "0.0151"
seta in_mouse "-1"
seta m_filter "0"
seta cl_freelook "1"
seta cl_mouseAccel "1.3"
seta sensitivity "2"

V)les graphiques divers:

L'affichage est aussi trés important car trop d'information nuit à votre concentration sur le jeu et la partie qui se déroule par l'encombrement de l'écran.
A l'inverse, s'il vous manque des informations capitales, vous louperez sans doute quelque chose.

Le HUD, affichage 2D apparent, comme le canon de votre arme, flash du tir, position des informations sur l'écran, etc.:

seta cg_drawIcons Affiche l'icone de l'arme utilisée 0/1

seta cg_drawWeaponIconFlash Indique par une couleur l'état de l'arme actuelle 0/1

seta cg_drawGun Affiche l'arme 0/1

seta cg_drawCompass Affiche la carte 0/1

seta cg_complaintPopUp Affiche les popup de complain 0/1

seta cg_drawRoundTimer Affiche le temps restant du round en cours 0/1

seta cg_drawReinforcementTime Affiche le temps de renfort (respawn) 0/1

seta cg_lagometer Affiche le lagometre 0/1

seta cg_drawFPS Affiche votre nombre de FPS (images/seconde) 0/1

b_drawspeed Affiche la vitesse du joueur 0/1

cg_drawBuddies Affiche la fireteam 0/1

b_altHud Modifie la position des des éléments du hud 0/1/2

b_altHudFlags Deplacer les éléments du hud 1~7

cg_centertime Affiche le nom de la personne que vous avez tué 0/1

Pour le graphisme de façon plus approfondie, ce sera pour plus tard. En l'occurence, faîte confiance au rêglage par le menu du jeu.
En effet, si vous faîtes une erreur sur ce type de rêglage, il vous sera difficile de re-rêgler car il faudra d'abord retrouver la Cvar mal rêglée ^^
Alors que si vous faîtes une boulette dans le menu, votre écran reviendra au rêglage précédent en 10 secondes, c'est quand même plus prudent.

Si vous souhaitez vraiment modifier à l'aide de Cvars sur votre autoexec, vous trouverez la liste dans le Tutoriel Configuration.

VI) Mémoire:

Il s'agit là de la mémoire allouée au jeu, et se base sur la quantité de memoire Ram que vous possédez.
Voici les Cvars, toujours avec la commande "seta" que je ne présente plus.

com_hunkMegs "56/max ?" Mémoire allouée au jeu, la valeur idéale se situe à 1/3 de votre quantité mémoire, 128 est conseillé sur @FuN (56 par défaut, jamais en dessous)

com_maxfps "valeur" - Frames Per Seconds "images par secondes=fluidité" maximum ("125" est un max_faps magique que la plupart des joueurs ont mais 43 ou 76 le sont aussi, limités par les serveurs à 125 car 333 est aussi "magique")

D'autres Cvars com_xxx existe mais n'ayant pas plus de précisions, je les place ici pré-rêglés, elles le sont correctement car souvent rêglés telles que à l'installation du jeu:

com_zoneMegs "32"

com_soundmegs "32" - Mémoire allouée au son, 32 est largement suffisant.

VII) Quelques trucs sympa:

Le "vstr" est ce qu'il me semble le plus interressant dans le scripting car il est possible de "programmer" plusieurs Cvars sur un touche, mais aussi de switcher entre 2 valeurs, ou réglages. Ce n'est pas si évident à comprendre mais en faisant un piti effort de compréhension, en prenant le temps de bien comprendre on peut réalisé des choses trés interressante.

vstr : permet d'exécuter un contenu de variables, nommé un "contenant" que vous intitulez à votre grés (exemple:attak_on)

bind X "vstr attak_on" assigne l'utilisation du "contenant" a la touche X

set attak_on "+attack; +sprint" place les actions de tirer (+attack) et de sprinter (+sprint) dans le contenant "attak_on"

Pas évident, j'avais prévenu ^^. Attention ça va se corser mdr.

bind x "+vstr attack_on attack_off" Voilà qui est bizarre, 2 contenants à la suite sans point virgule mais un espace (important), assignés à la touche x

"+" devant "vstr" vous permet d'indiquer a WET qu'il faut faire cette action que quand la touche est pressée.

des qu'elle sera relachée WET arretera l'action. Dans l'exemple, appuyer sur "x" fera tourner le contenu "attak_on" et à son relachement, le contenu "attak_off" tournera à la place.
Il ne reste plus qu'au placer des actions dans le contenu "attack_off" et le tour est joué.

set attack_off "-attack; wait 1; -sprint; wait 1" (le "-" devant attack, alors qu'avant il y avait un "+" indique que WET doit stopper l'action. Wait indique une attente (en seconde) et les ";" sont là nécéssaires.

Pfiou! c'est hard à comprendre, mais à expliquer simplement, c'est pas facile non plus lol.
La suite se déduit d'elle même, on met tout dans son autoexec. L'exemple donné présente le tir sprinté que je vous met ci-dessous complet bindé sur la touche "mouse1", bouton gauche de la souris.

//attaque sprinté

```
bind mouse1 "+vstr attack_on attack_off"
set attack_on "+attack; +sprint"
set attack_off "-attack; wait 1; -sprint; wait 1"
```

On peut augmenter la complexité du bourrier en générant des trucs de ouf, changement de spawn,

de classe, de nickname, réglage sons, gamma etc.
Pour l'exemple et histoire de démontrer, je met un bout d'un "vstr" de changement de classe:

```
// selection de classe
bind KP_INS "vstr medics"
bind KP_DEL "vstr engineer"
bind KP_END "vstr fieldops"
bind KP_DOWNARROW "vstr covertops"
seta medics "class m 1; echo ^7--^b> C^7lasse ^bM^7edic; say_team ^7--^b> ^bM^7ed; play sound/misc/referee.wav"
seta engineer "class e 2; echo ^7--^b> C^7lasse ^bI^7ngenieur; say_team ^7--^b> ^bE^7ng; play sound/misc/referee.wav"
seta fieldops "class f 1; echo ^7--^b> C^7lasse ^bF^7ield Ops; say_team ^7--^b> ^bF^7o; play sound/misc/referee.wav"
seta covertops "class c 1; echo ^7--^b> C^7lasse ^bC^7overt Ops; say_team ^7--^b> ^bC^7ov; play sound/misc/referee.wav"
```

On reconnait dans cet ensemble les cvars: bind; vstr; seta; echo; say_team.
La cvar "class" définit la classe (sans passer par le limbo menu) avec m pour medic, e pour engineer, s pour soldier, etc; le 1 c'est le pm et le 2 c'est la riffle de l'inge; play fait jouer une musique placer dans le dossier c:/wolfenstein/sounds/misc intitulé referee.wav.
C'est le son produit lorsque il y a un changement de referee sur le serveur, d'autres sons existent.

Plus compliqué, attention..., cascade... et hop!

```
// changement de nom

bind KP_PGDN "vstr name_switch"
set name_switch "vstr name1"
set name1 "set name votre_pseudo1; set name_switch vstr name2; echo ^5Nom 1"
set name2 "set name votre_pseudo2; set name_switch vstr name3; echo ^5Nom 2"
set name3 "set name votre_pseudo3; set name_switch vstr name1; echo ^5Nom 3"
```

Ici on bind une touche qui utilise un contenu ou lot de Cvar, là 1 seule (vstr name_switch, étant lui même un "contenant" (name_switch contient un lot de cvar incluant également un autre contenant: name1 en premier lieu et qui sera utilisé si on utilise une nouvelle fois le contenant name_switch et qui fera appel au contenant suivant name2).

Tutoriel: configuration

Vous trouverez ici un catalogue des Cvars le plus exhaustif possible, hormis les Cvars pour les réglages serveur, inutiles pour les joueurs.

En guise de préface, je tiens à vous avertir:

Nos serveurs sont streamés par PBBans et punkbuster pour empêcher certains cheats.

Si vous trouvez une des variables restreintes dans votre cfg de joueur, vous risquez d'être kickés (ou bannis s'il s'agit d'un cheat). A vous de voir...

Les cvars prohibées ne doivent pas apparaître dans vos config. et vous ne les trouverez pas ici.

Les cvars restreintes doivent avoir des valeurs comprises entre les chiffres indiqués

par exemple : cl_maxpackets 15/100 ; vous pourrez mettre une valeur comprise entre 15 et 100
ou bien: m_pitch -0.015><0.015 ; la valeur doit être plus basse que -0.015 ou plus haute que 0.015
et encore: r_drawworld = 1 ; la valeur ne doit pas être differente de 1

Il existe 2 programmes français pour vérifier ses *.cfg, je vous conseille de passer vos fichiers au crible d'au moins un de ces 2 programmes.

-Cfg - valid, détection quasi instantannée des cvars interdites et restreintes. Mises a jour régulières. (http://wolfcfg.free.fr/nk/index.php?file=Download&op=description&dl_id=110)

-BooBoo CfgValidator, cherchant les cvars dans un fichier à la fois. (http://zeldamx.free.fr/)

La liste des Cvars interdites ne sont pas mises dans ce tutoriel intentionnellement pour ne pas vous tenter ^^ .

je vous met les Cvars restreintes:

m_pitch -0.015><0.015

m_yaw -0.022/0.022

cl_yawspeed 0/140

cl_pitchspeed 0/140

rate 2500/45000

cg_bobup 0/0.005

cg_fov 90/120

cg_shadows 0/1

cl_freelook 1/1

cl_maxpackets 15/100

cl_timenudge -20/0

r_drawentities =1

r_drawfoliage 0/1

r_ext_texture_filter_anisotropic = 0

r_flares 0/1

r_gamma 1/3

r_intensity 1/1.5

r_mapoverbrightbits 0/3

r_overbrightbits 0/1

r_picmip 0/3

r_showmodelbounds = 0

r_showtris 0/0

snaps 20/40

cg_shadows 0/1

r_primitives 0/2

r_nv_fogdist_mode incluant "NV"

r_drawworld = 1

r_znear = 3

r_showtris = 0

r_drawentities = 1

r_showmodelbounds = 0

r_lightmap = 0

r_clamptoedge = 1

I)Les commandes:

bind : associe une touche à une action. (syntaxe: bind <touche> <commande> ex: bind x vsay "hi")

unbind : libère une touche, unbindall: libère toutes les touches. Dans une cfg, c'est la première commande à mettre, à vous de rè-assigner toutes les touches à votre sauce)

seta : une ou des variables sont fixés sur des valeurs déterminées. (synthaxe: seta <commande> <valeur> ex: seta cg_fov 90)

exec : permet d’exécuter un script (autre fichier *.cfg) du dossier ETmain. (synthaxe: exec <cfg> ex: exec rename.cfg)

vstr : permet d'exécuter un contenu de variable. un tuto propre à cette commande est en projet.

say : affiche un message pour tout le monde dans le tchat (syntaxe: say "texte" ex: say "bonjour")

say_team : affiche un message pour votre votre équipe, même syntaxe que "say".

vsay : affiche et active un tchat vocal pour tout le monde, permet de changer la phrase associée au tchtat vocal. (syntaxe: vsay <quick message> "texte modifié" ex: vsay hi "bonjour")

vsay_team : affiche et active un tchat vocal pour votre équipe. même syntaxe que "vsay".

wait : permet de donner un temps d'attente entre 2 commandes, le temps réel est assez difficile à gérer car en fonction des FPS que vous avez. Pour un FPS de 60, un wait de 60 vous donnera 1 seconde de délai. Pendant ce délai, vous ne pourrez rien faire, impossible de se déplacer ou autre. (synthaxe: wait <temps> ex: wait 120)

class : permet de paramétrer la classe du joueur, avec l'arme. (syntaxe: class <classe> <arme> ex: class e 2) /soldier: s /medic: m /engineer: e /field-ops: f /covert-ops: c /SMG: 1 /riffle: 2.

cycle : permet de changer successivement de valeur différente. Comme la commande "toggle" mais met en rotation plusieurs valeurs. (syntaxe: cycle <commande> <valeur1> <valeur2> <valeur3> ex: cycle cg_fov 90 100 110)

echo : affiche un message en haut à gauche, seul vous le verrez. (syntaxe: echo "texte à afficher" ex: echo "autoexec actif")

toggle : on permute habituellement entre 2 valeurs, souvent conjugué avec un bind, passez du réglage "valeur1" au réglage "valeur2" en une pression de touche (syntaxe: toggle <commande> <valeur1> <valeur2> ex: toggle cg_fov 90 120)

II)Les actions:

~ "+" vous permet d'indiquer a wolfenstein qu'il faut faire cette action que quand la touche est pressée, dés qu'elle sera relâchée wolfenstein arretera l'action. Dans les scripts, on commence une action avec le "+" et on l'achève avec "-".

Par exemple:

bind X "vstr ATTAQUE"
seta ATTAQUE "+attack;-attack"

En appuyant sur X et en laissant votre doigt sur la touche, vous tirez 1 balle et il faudra appuyer 30 fois pour vider son chargeur, alors qu'avec:

bind X "+attack"

En appuyant sur X et en laissant votre doigt sur la touche, vous videz votre chargeur.

[Commande / action]

+forward / avancer

+back / reculer

+moveleft / pas chassé a gauche

+moveright / pas chassé a droite

+leanleft / se pencher sur la gauche

+leanright / se pencher sur la droite

+moveup / sauter

+movedown / s'accroupir

+attack / tirer (utiliser l'arme sélectionnée)

+prone / se coucher

+sprint / faire un sprint

+speed / mode courir/marcher

+activate / active un bouton - ouvre une porte - pousse un joueur

+zoom / utilise vos jumelles sans changer d'arme

+mapexpand / affiche la mini-carte (que si vous êtes en vie et non spectateur)

+scores / affiche le tableau des points d’expérience par joueurs

+stats / affiche les statistiques d'un joueur (précision , frag , mort , ...)

+topshots / affiche par arme le joueur ayant la meilleur précision

+weapalt / action alternative de l'arme sélectionnée (avec le sniper la lunette)

weaponbank / X sélectionne une arme (où X est un numéro de 0 à 9)

kill / vous tue

forcetapout / quand vous êtes tué cette commande vous met dans la liste des renforts

toggleconsole / affiche la console

togglemenu / affiche le menu (server info, options, disconnect, quit)

openlimbomenu / affiche le menu de choix de camp/classe/arme

mvactivate / active le multiview si le serveur le prend en charge

mapzoomout / dézoom sur la boussole

mapzoomin / zoom sur la boussole

zoomin / zoom en visée sniper ou avec les jumelles

zoomout / dézoom en visée de sniper ou avec les jumelles

messagemode / ouvre la fenêtre de chat global

messagemode2 / ouvre la fenêtre de chat d'équipe

messagemode3 / ouvre la fenêtre de chat de fireteam

mp_quickmessage / ouvre le menu des chat vocaux

mp_fireteammsg / ouvre le menu des chat vocaux de la fireteam

weaprev / sélection de l'arme precedente

weapnext / sélection de l'arme suivante

setspawnpt / sélection de point d'apparition

name : paramètre le nom du joueur

III)Les touches utilisables:

Ce sont toutes les touches de votre clavier et souris. Avec la commande bind vous pouvez personnaliser votre clavier et le faire le plus confortable pour vous.

[Touche / nom de la touche pour la cfg]

F.. :

F1 / f1
F2 / f2
F3 / f3
.. / ..
F12 / f12

Lettres :

A / a
B / b
. / .
Z / z (attention cependant, a=q si votre jeu est en anglais)

Touches numériques :

0 / 0
1 / 1
2 / 2
. / .
9 / 9

Navigation :

Inser / ins
Home / home
Page Up / pgup
Page Down / pgdn
Suppr / del
Fin / end

Souris :

Bouton gauche / mouse1
Bouton droit / mouse2
Bouton milieu / mouse3
Bouton supplémentaire 1 / mouse4
Bouton supplémentaire 2 / mouse5
Roulette Scroll Up / mwheelup
Roulette Scroll Down / mwheeldown

Direction :

haut / uparrow
bas / downarrow
gauche / leftarrow
droite / rightarrow

Pavé numérique:

0 / kp_ins
1 / kp_end

2 / kp_downarrow
3 / kp_pgdn
4 / kp_leftarrow
5 / kp_5
6 / kp_rightarrow
7 / kp_home
8 / kp_uparrow
9 / kp_pgup
Point / kp_del
Entre / kp_enter
Plus / kp_plus
Moins / kp_minus
Asterisk / *
Slash / kp_slash

Autres :

Caps Lock / capslock
Pause / Pause
Tab / tab
Entre / enter
Espace / space
Single / Quote '
Hyphen / -
Slash / /
Semicolon / semicolon
Egal / =
Guillemet gauche / [
Guillement droit /]
Backslash /
Virgule / ,
Period / .
Alt / alt
Ctrl / ctrl
Shift / shift
Escape / esc

IV)Les commandes vocales:

Exprimez vous in-game et informez vos coéquipiers. Va de paire avec les commandes "vsay" et "vsay_team".

[commande / Message]

Quick message général (tout le monde)

Hi / " Hi ! (bonjour!/salut!)"
Bye / " Bye. (au revoir!)"
Cheer / " Yeah ! (yeah!)"
GreatShot / " Great shot ! (joli tir)"
GoodGame / " Good game ! (bonne partie!)"

Quick message d'état (équipe)

PathCleared / "path cleared. (chemin libre)"
EnemyWeak /" The enemy is weakened. (l'ennemi est en sous nombre)"
AllClear /" All clear. (tout est libre)"
Incoming / " Incoming !(ils arrivent!)"
FireInTheHole / " Fire in the hole !(grenade!)"
OnDefense / " I'm on defense.(je suis en défense)"
OnOffense / " I'm attacking.(j'attaque)"
TakingFire / " Taking fire !(on me tire dessus!)"
MinesCleared / " Mines cleared. (mines désamorcées)"
OnMyWay / " On my way. (à mon passage)"

Quick message de requête (equipe)

NeedBackup / " I need backup !(j'ai besoin de renfort)"
CoverMe / " Cover me !(couvrez-moi)"
NeedEngineer / " We need an engineer ! (on a besoin d'un ingénieur)"
Medic / " Medic !(medecin!)"
NeedAmmo / " I need ammo ! (j'ai besoin de munitions)"
NeedTarget / " I need a target ! (j'ai besoin d'une cible)"
WhereTo / " Where to ? (où ça?)"

Quick message de commandement (equipe)

FollowMe / " Follow me ! (suivez moi!)"
LetsGo / " Let's go ! (allons-y)"
Move / " Move !(bouge!)"
ClearPath / " Clear the path ! (nettoyez le passage)"
HoldFire / " Hold fire ! (fait gaffe où tu tires!)"
Defendobjective / " Defend our objective ! (défendez l'objectif)"
DisarmDynamite / " Disarm the dynamite ! (désamorcez la dynamite!)"
ClearMines / " Clear the mines ! (virez moi les mines!)"
ReinforceDefense / " Reinforce the defense ! (renforcez la defense!)"
ReinforceOffense / " Reinforce the offense ! (renforecez l'offense!)"

Quick message d'attaque (equipe)

DestroyPrimary / " Destroy the primary objective ! (détruisez l'objectif principal!)"
DestroySecondary / " Destroy the secondary objective ! (detruisez l'objectif secondaire!)"
DestroyConstruction / " Destroy the construction ! (détruisez la construction!)"
objectiveDestroyed / " objective destroyed ! (objectif détruit!)"
RepairVehicle / " Repair the vehicle ! (réparez le véhicule!)"
DestroyVehicle / " Destroy the vehicle ! (détruisez le véhicule!)"
EscortVehicle / " Escort the vehicle ! (escortez le véhicule!)"
FireOnTarget / " Fire on my target ! (tirez sur ma cible!"

Quick message d'objectif (equipe)

CommandAcknowledged / " Command acknowledged ! (commande acceptée!)"
CommandDeclined / " Command declined ! (commande refusée!)"
CommandCompleted / " Command completed ! (commande réalisée)"
ConstructionCommencing / " Construction underway ! (construction en voie de réalisation!)"
ConstructionCompleted / " Construction completed ! (construction achevée!)"
ConstructionDestroyed / " Construction destroyed ! (construction détruite!)"
objectiveFailed / " objective failed ! (objectif perdu!)"
objectiveCompleted / " objective completed ! (objectif réalisé!)"

Quick message divers (equipe)

Affirmative / " Yes ! (oui!)"
Negative / " No ! (non!)"
Thanks / " Thanks a lot ! (merci beaucoup!)"
Welcome / " You're welcome. (tu es bienvenue/ pas de problème)"
Oops / " Oops ! (oops!)"
Sorry / " Sorry ! (désolé!)"

Quick message de classe (equipe)

IamSoldier / " I'm a soldier. (je suis classe soldat)"
IamEngineer / " I'm an engineer. (je suis classe ingénieur)"
IamFieldOps / " I'm a field ops. (je suis classe opérateur de champ de bataille)"
IamCovertOps / " I'm a covert ops. (je suis espion)"
IamMedic / " I'm a medic. (je suis médecin)"

Quick message d'escouade (équipe) (le menu escouade s'obtient par la touche W dans le jeu)

FTMeetWaypoint / " Meet at waypoint ! (rendez vous au point de passage!) "
FTAttackWaypoint / " Attack waypoint ! (attaquez le point de passage!)"
FTDefendWaypoint / " Defend waypoint ! (défendez le point de passage!)"
FTAttack / " Attack ! (ils attaquent!)"
FTFallBack / " Fall back ! (ils reculent!)"

Quick message du soldat (équipe)

FTCoverMe / " Cover me ! (couvrez moi!)"
FTCoveringFire / "covering fire ! (feu de couverture)"
FTMortar / " Deploy mortar ! (déployez le mortier)"

Quick message du medic (équipe)

FTHealSquad / " Heal the squad ! (soigne l'escouade)"
FTHealMe / " Heal me ! (soigne moi)"
FTReviveTeamMate / " Revive team mate ! (remet sur pied les compagnons!)"
FTReviveMe / " Revive me ! (remet moi sur pied)"

Quick message de l'ingénieur (équipe)

FTDestroyobjective / " Destroy objective ! (détruisez l'objectif!)"
FTRepairobjective / " Repair objective ! (réparez l'objectif!)"
FTDisarmDynamite / " Disarm the dynamite ! (désamorcez la dynamite!)"
FTDeployLandmines / " Deploy landmines ! (déployez un champ de mines!)"
FTDisarmLandmines / " Disarm landmines ! (désamorcez les mines)"

Quick message du fieldops (équipe)

FTCallAirStrike / " Call airstrike ! (appel un tir aérien!)"
FTCallArtillery / " Call artillery ! (appel un bombardement!)"
FTMortarBarrage / " Call mortar barrage ! (appel un barrage de mortier)"
FTResupplySquad / " Resupply squad ! (ré-approvisionne l'escouade!)"
FTResupplyMe / " Resupply me ! (ré-approvisionne moi!)"

quick message du covertops (équipe)

FTExploreArea / " Explore area! (visite le coin!)"
FTExploreAtCoordinates / " Explore at coordinates ! (explore aux coordonées!)"
FTSatchelobjective / " Destroy satchel objective ! (détruit l'objectif au satchel)"
FTInfiltrate / " Infiltrate ! (infiltre l'ennemi)"
FTGoUndercover / " Go undercover ! (va sous couverture!)"
FTProvideSniperCover / " Provide sniper cover ! (fournis une couverture sniper!)"
FTCheckLandmines / " Check Landmines ! (trouve les mines!)"

~ affichage d'un nom après un texte (dépend du serveur, si la fonction est activée):

S'utilise principalement avec la commande "say" ou la commande "vsay" comme dans l'exemple qui suit:

EX:

bind X "vsay greatshot joli tir [d]"

A la pression de la touche "x" on entendra "great shot!" et on lira "joli tir ETplayer"

[a] / Le dernier joueur qui vous a donné des munitions

[d] / Le dernier joueur qui vous a tué

[h] / Le dernier joueur qui vous a soigner

[k] / Le dernier joueur que vous avez tué

[l] / coordonnées de l'endroit où vous vous trouvez (lettre, chiffre que l'on peut retrouver sur la command map)

[n] / Votre nom

[p] / dernier joueur que vous avez vu

[r] / Le dernier joueur qui vous a remis sur pied

[s] / Vie restante

[t] / munitions restante pour votre arme actuelle

[w] / Nom de votre arme

VII)Les commandes de configuration:

Réglez vos paramètres de jeu tel vous le voulez. ETpro étant utilisé pour faire des matchs, les config. des meilleurs joueurs sont créées pour avoir un écran trés épuré, ne laissant que le plus informatif à l'écran.
Améliorez vos FPS et votre Ping pour obtenir un jeu fluide, rapide, performant. Votre skill s'en ressentira forcément plus élevé et vos stats reflèteront vos qualités de joueur.

Le chemin de vos victoire futures passe forcément par là!

!Rappel!

syntaxe: seta <commande> <valeur> ex: seta cl_packetdup "0"

valeur = 1 pour activer une option // valeur = 0 pour désactiver une option // valeur = x pour régler une variable de paramètrage.

La syntaxe a son importance. Chaque ligne débute avec un slash. Un double-slach vous permettra d'inscrire une remarque dans votre config. Chaque valeur est encadrée par des guillemets et chaque commande par un point-virgule.

ex:

//réglage pseudo

/seta name "ETplayer"; echo "^1pseudo chargé"

§ 1: Mémoire et connexion.

Réglez votre connexion pour éviter les lags et avoir un jeu fluide et gérez la mémoire RAM allouée au jeu.

[Commande / Description / Valeurs]

cl_allowdownload / Autorise le téléchargement des maps et packs que l'on a pas. Si actif, on peut charger les maps du serveur si on ne les a pas. Au cas où le serveur le permet et au cas où on ait quelques heures à tuer, puisque le débit est très lent, par défaut "1". / 0/1

cl_timenudge / Réduit le lag pour les connexions adsl mais l'augmente pour vos adversaires équipés d'un modem. / -50 à 0 ?

cl_maxpackets / Nombre de paquets entrants et sortants (Le maxpacket est une commande qui favorise grandement les connexions susceptibles de le supporter et donc est un désavantage flagrant pour les autres. Différence de 25ms lors de la prise en compte de l' action du client par le serveur). Recommandé : adsl=100, modems=30. / 15/100

cl_packetdup / 0 pour le LAN, 1 pour les connexions internets. / 0/1

cl_wwwdownload / Autorise le téléchargement sur un serveur www (http). / 0/1

rate / Débit de votre connexion (10000 à 25000 pour l'adsl). / ?/25000

snaps / Quantité de "Snapshots" reçues du serveur. / 20

sv_showloss / Affichage des paquets perdus. / 0/1

cl_autoupdate / active ou désactive la recherche de mises à jour du jeu a son démarrage. / 0/1

cl_downloadName / spécifie le nom d'enregistrement du fichier en téléchargement. / 0/1

cl_maxPing / Définit le ping maximum qui doit être affiché quand on fait un scan avec le browser de serveur, par défaut "800". / 1/800

com_hunkmegs / Mémoire réservée à ET (en Mo). La bonne valeur se sirue au 1/3 de votre mémoire RAM globale (par défaut 56). / 56/?

com_soundmegs / Mémoire allouée au son. / 32

com_zonemegs / Mémoire allouée aux zones. / 32

§ 2: Graphisme.

réglez la qualité de votre affichage, des textures et performance graphique.

[Commande / Description / Valeurs]

r_norefresh / La valeur 1 coupe le rafraîchissement de l'écran. Cela donne une image fixe, malgré que le jeu soit toujours en cours, par défaut "0". / 0/1

r_displayrefresh / fréquence du rafraichissement de l'écran en fonction du type de votre écran (écran TFT=60 à 80/écran CRT=80 à 120). Voir la fiche technique de votre moniteur. / 60/72/75/85/100/120

com_maxfps / Nombre d'image par seconde maximum (43/76/125/333 conseillé). / ?

r_mode / Résolution d'écran : 4=800*600, 6=1024*768... / -1 à 10

r_fullscreen / Plein écran. / 0/1

r_stereo / Stereo OpenGL (fonctionne avec des lunettes 3D). / 0/1

mvactivate / Active le multiview. / 0/1

r_customheight / Nombre de pixel à la verticale. / ?

r_customwidth / Nombre de pixel à l'horizontale. / ?

r_glDriver / Indique et permet de changer le pilote openGL utilisé. Cela peut être: 3DFXVGL , OPENGL32, par défaut OPENGL32. / <nom du pilote>

r_allowExtensions / Active ou non les extensions OpenGL, par défaut "1". / 0/1

r_ignoreGLErrors / Cette commande, active par défaut, ignore les erreurs OpenGL et tache de continuer le rendu en cours. / 0/1

r_finish / La valeur "0" désactive la fonction "GL_finish ()" pour la synchronisation. Par défaut, l'appel de cette fonction Opengl est effectué après chaque frame. Ceci n'est pas utile pour les joueurs. / 0/1

r_allowSoftwareGL / La valeur 1 force rtcw a utiliser le pilote "OpenGLdéfault". Attention les 3dfx n'aiment pas trop ça..ce qui est normal, par défaut "0". / 0/1

r_clampToEdge / Fog sur les cartes ATI (défaut : 1). / 0/1

r_facePlaneCull / Rendu de l'arrière des objets. "1" désactive l'affichage des faces de "brush" (partie d'une map) qui ne sont pas dans le champ de vision du joueur, recommandés sur "1". / 0/1

r_subdivisions / Nombre de divisions dans une courbe. / 1/20

r_lodbias / Détermine la profondeur des détails géométriques, apporte des FPS supplémentaire si "0". / ?

r_lodcurveerror / Par défaut "250". Plus la valeur est basse, plus les angles seront carrés, Si vous choisissez une valeur bien inférieur, tel que 10, les courbes seront grossières de loin et bien arrondies de prêt, apporte des FPS supplémentaire "60" est le minimum accepté dans les grandes leagues. / ?

r_ext_multitexture / Active ou non le mapping multi texture des cartes 3D (si votre matériel le supporte), par défaut "1", apporte des FPS supplémentaire si "0". / 0/1

r_ext_compiled_vertex_array / Active ou non la méthode de rendu "compiled vertex array" (si votre matériel le supporte), par défaut "1". / 0/1

r_ext_texture_filter_anisotropic / Active ou non le filtre anisotropic, défaut "1". / 0/1

r_ext_texture_env_add / Active ou non un mixage supplémentaire de multitexturing. / 0/1

r_ext_compressed_textures / Active la compression des textures, apporte des FPS supplémentaires. / 0/1

r_detailtextures / Détermine la représentation ou non des textures détaillées, apporte des FPS supplémentaire si "0". / 0/1

r_roundImagesDown / Défini la taille des textures pour améliorer la fluidité. "0" pour plus de détail, par defaut "1". / ?

r_picmip2 / Dégrade la qualité des textures et des détails. / 0 à 3

r_picmip / Dégrade la qualité des textures et des détails. / 0 à 3

r_simpleMipMaps / La valeur "0" réduit la qualité des textures de la map uniquement, par défaut "1". / 0/1

r_detailtextures / Textures détaillées. / 0/1

r_texturebits / Mode d'affichage des couleurs pour les textures. / 0/16/32

r_textureMode "GL_..." - Qualité de filtrage des textures. Par ordre croissant :

- GL_NEAREST
- GL_NEAREST_MIPMAP_NEAREST
- GL_LINEAR_MIPMAP_NEAREST
- GL_NEAREST_MIPMAP_LINEAR
- GL_LINEAR_MIPMAP_LINEAR

r_depthbits / Profondeur des couleurs. / 0/16/32

r_colorbits / Determine la profondeur des couleurs. / 0/16/32

ui_r_gamma / contraste de l'ecran. / ?

r_gamma / Contraste. / 0/3

r_ignorehwgamma / Détermine si les valeurs Gamma (contraste) de Windows sont ignorée ou non, par defaut "1". / 0/1

r_ext_gamma_control / Active ou non le contrôle des gammas par la carte vidéo (si la carte le permet), par défaut "1". / 0/1

r_intensity / Luminosité. Détermine la luminosité des textures colorées. "2" est le maximum accepté dans les grandes ligues (Par exemple les charges explosives posées éclairent plus!). Par défaut "1". / 0 à 3

r_dynamiclight / Affichage lumières dynamiques. Active ou non le calcul de l'éclairage dynamique, apporte des FPS supplémentaire si "0", par defaut "1". / 0/1/2

r_overbrightbits / Luminosité. / 0 à 1

r_mapoverbrightbits / Luminosité. Détermine l'intensité lumineuse des textures dans la map. "5" est le maximum accepté dans les grandes leagues. Par défaut "2". / 0 à 3

r_fullbright / Détermine la luminosité maximal ou non des textures. "1" est recommandé pour que les coins sombres deviennent visibles. / 0/1

r_uiFullScreen / Rend le ciel plus lumineux, et surtout enlève le brouillard quand actif, mais interdit en league et rarement autorisé sur les serveurs, par défaut "0". / 0/1

r_vertexlight / Détermine si les lumières sont calculée en mode vertex ou non. / 0/1

r_drawSun / Effet d'éblouissement du soleil ou non. Détermine si le soleil est représenté ou non, apporte des FPS supplémentaire si "0". 0/1

§ 3: Affichage.

Gérez l'image qui s'affiche, fumées, textes, impactes de balles, etc.

[Commande / Description / Valeurs]

cg_fov / Angle du champ de vision, fixe votre angle de vue a la valeur donnée (en ° deg. d'angle / 90 à 120

b_cmdwarnings / permet l'affichage de 10 warning consécutifs si un commande restreinte par le serveur n'est pas bonne chez vous. si vous ne la changez pas avant une minutes vous risquez d’être kické. à laisser a 1. / 0/1

cg_gibs / Pas de chair. Détermine si les lambeaux de chairs sont visibles ou pas. / 0/1

com_blood / Cette commande, similaire à "cg_gibs", permet de désactiver TOTALEMENT les effets de sang et de morceaux de chair, par défaut "1". / 0/1

cg_bloodTime / Temps d'affichage du sang. / ?

cg_bloodFlash / Pas de flash rouge quand on est touché. / 0/1

cg_bloodDamageBlend / Pas de flash rouge quand on est touché. / 0/1

gl_polyblend / Détermine si la vue devient rouge quand on est touché. / 0/1

cg_showblood / Pas de sang. / 0/1

cg_wolfparticles / Détermine, si par exemple la fumée des Airstrikes ou l'explosion des obus est représentées (ne concerne pas les fumigènes du Covert-Ops). Apporte des FPS supplémentaire si "0". / 0/1

cg_shadows / Si désactivé, les ombres des joueur ne sont pas représentées, apporte des FPS supplémentaire./ 0/1

r_flares / Détermine si les impacts de balles sont visibles ou pas. / 1/0

cg_marktime / Durée d'affichage des impactes de balles. / ?

r_fastsky / Ciel basse qualité ou non . Apporte des FPS supplémentaire si "0". / 0/1

r_DrawFoliage / Affichage de l'herbe. / 0/1

b_muzzleflash / Affichage du flash quand on tire. / 0/1

cg_atmosphericEffects / Affichage des effets atmosphériques (pluie, neige...). / 0/1

cg_shadows / Affichage des ombres. / 0/1

b_drawRewards / Affiche les récompenses. / 0/1

b_drawPromotions / Affiche le changement de grade. / 0/1

b_chatFlags / Affiche le drapeau de la team dans le chat. / 0/1

b_locationmode / définit l'endroit ou apparait les noms des joueurs. / 0/8

b_votetextscale / taille du texte des votes. / 0/5

b_descriptiveTextscale / taille du texte dans le limbo* et le HUD*. /1/5

cg_drawFrags / Affichage de "you killed XXX". / 0/1

cg_centertime / Temps d'affichage de "you killed XXX". / 0/5

cg_noVoiceText / Affichage des commandes vocales dans le chat. / 0/1

cg_noVoiceChats / Active les messages vocaux. / 0/1

cg_teamChatHeight / Nombre de lignes de la tchat box. / ?

cg_teamChatTime / Temps d'apparition des messages. / 0/999999

b_chatAlpha / definie la transparence du fond du chat. / 0/1

cg_complaintPopUp / Affiche les popup de complainte. / 0/1

b_numPopups / nombre maximal de popups a l'écran. / -1/99

b_popupTime / en msec temps pendant lequel les popups apparaissent. / 0/5000

b_smallpopups / reduit la taille des popups. / 0/1

§ 4: HUD.

Réglez toutes les informations 2D, état de santé, arme entre les mains, lagomètre, heure, etc.

[Commande / Description / Valeurs]

cg_draw2D / Affichage 2D (HUD, message...) / 0/1

b_drawspectatoralpha / définie la transparence du HUD* quand vous êtes spectateur. / 0/1

b_hudYoffset / bouge le HUD* verticalement. / -999/999

b_altHud / Modifie l'emplacement des informations (compas, chat...). / 0/1/2

cg_drawgun / Affichage de l'arme. / 0/1

cg_drawWeaponIconFlash / Indique par une couleur l'état de l'arme. / 0/1

cg_drawIcons / Affichage de l'icône de l'arme utilisée. / 0/1

cg_gunX / Déplacement de l'arme latéralement. / ?

cg_gunY / Déplacement de l'arme verticalement. / ?

cg_gunZ / Déplacement de l'arme en profondeur. / ?
.
cg_drawCompass / Affichage du compas. / 0/1

b_mapzoom / niveau du zoom de la mini-carte du HUD. / 0.1/10

b_drawPromotions / affiche ou non le symbole du grade acquis quand vous êtes promu. / 0/1

b_drawranks / affiche ou non le nom de grade acquis. / 0/1

b_drawRewards / affiche ou non la catégorie dans laquelle vous êtes promu. / 0/1

b_watermark / affiche le watermark (logo du serveur). / 0/1

b_watermarkalpha / transparence du watermark. / 0/1

b_altHudFlags / Combinaison de : 1 = déplacer le temps, 2 = cacher le rang, 4 = déplacer les messages. / 1/7

b_chatFlags / Un drapeau est ajouté à chaque ligne de chat pour indiquer l'équipe / 0/1

b_drawspeed / dessine un graphique avec la vitesse dui joueur. / 0/1

b_speedinterval / fréquence d'actualisation du speedometre. / 0/5000

b_speedunit / unité du speedometre. / 0/2

cg_lagometer / Affichage de l'état de la connexion par un graphique. / 0/1

b_lagometerAlpha / transparence du lagometre. / 0/1

cg_drawFPS / Affiche votre nombre de FPS (images/seconde). / 0/1

cg_drawRoundTimer / Affichage du temps restant. / 0/1

cg_drawReinforcementTime / Affichage du temps d'arrivée des renforts. / 0/1

b_drawclock / affiche le temps(ex: 22h10h55s). / 0/1

cg_scorePlums / Affichage du nombre de points gagnés ou perdus. / 0/1

cg_drawBuddies / Affichage de la fireteam. / 0/1

b_fireteamAlpha / définit la transparence de la fireteam. / 0/1

b_fireteamLatchedClass / définit si la fireteam montre le grade des joueurs ou la classe avec laquelle ils spawnerons. / 0/2

cg_drawCrosshairSize / Taille du viseur. / 0 à 50

cg_drawCrosshair / Type du viseur (5 = point). / 0 à 10

cg_crosshairAlpha / Transparence du viseur. / 0 à 1

cg_crosshairColorAlt / Couleur du viseur. / 0 à 1

cg_crosshairAlphaAlt / Transparence du second viseur. / 0 à 1

cg_crosshairColor / Couleur du second viseur. / 0 à 1

cg_crosshairHealth / La couleur du viseur varie selon les points de vie restants. / 0/1

cg_crosshairpulse / Modification du viseur selon la précision du tir. / 0/1

cg_drawCrosshairNames / Affichage du nom du coéquipier visé. / 0/1

cg_drawCrosshairPickups / Transformation du viseur en main en survolant un objet. / 0/1

§ 5: Gameplay.

[Commande / Description / Valeurs]

cg_autoReload / Rechargement automatique quand le chargeur est vide. / 0/1

b_weapaltReloads / recharger si "weapalt" est pressé. / 0/1

cg_autoaction / Actions automatiques. / 0 à 7

cg_noAmmoAutoSwitch / Change automatiquement d'arme s'il n'y a plus de munitions. / 0/1

b_tracers / affiche les trajectoires des balles. 1 seulement les vôtres. / 0/2

cg_autoactivate / Actions automatiques (prendre les packs). 0/1

cl_doubletapdelay / 2 crouche successifs = prone. / 0/1

cg_zoomDefaultSniper / Défini (en degrés) le zoom par défaut du sniper. / 1/8

cg_zoomstepsniper / Défini (en degrés)de combien le zoom doit augmenter ou diminuer à chaque "+zoomin/zoomout", défaut "2". / 1/8

cg_autoswitch "0/1" - Par défaut, lorsqu'on prend une arme sur la map, celle-ci est automatiquement mise entre vos mains. Pour désactiver cette fonction, il suffit de mettre la valeur "0". / 0/1

cg_weaponcycledelay "valeur" - Détermine le temps entre le changement d'arme. Par défaut " 150" (essayée donc de rentrer 5000 pour rire). Sur "0", certes on ne voit pas de grandes différences, mais ça ne peut pas nuire. / 0/9999

§ 6: Souris.

Réglez votre souris selon la précision voulue. Votre souris est votre main droite (pour les droitiers) et reflètera votre qualité de fragueur.

[Commande / Description / Valeurs]

cl_mouseAccel / Accélération de la souris. Permet de définir la fonction d'accélération de la souris. / ?

in_mouse / Activation de la souris. Active ou désactive la souris, par défaut "1". / ?

cl_yawspeed / Définit la rapidité a tourner avec le clavier, par défaut "140" a mettre sur "0". / ?

cl_pitchspeed / Définit la rapidité avec laquelle on lève et baisse la tête, défaut "140" a mettre sur "0". / ?

m_pitch / Sensibilité verticale. Règle la vitesse du mouvement de la tête dans l'utilisation de la vue virtuelle lorsque "cl_freelook" est actif. Une valeur négative inverse les mouvements, par défaut "0.022". / 0.01501 à xxx

m_side / sensibilité pour reculer avec votre souris. Règle la vitesse du déplacement de straffe avec la souris. Une valeur négative inverse les mouvements, par défaut "0.25" (conseil 0) / ?

m_yaw / Sensibilité horizontale. Règle la vitesse des mouvements tournants avec la souris. Une valeur négative inverse les mouvements, par défaut "0.022" / ?

sensitivity / Sensibilité de la souris, par défaut "5" / 0.01/x

cl_freelook / A "1" avec la souris on peut regarder dans tous les sens, à "0" on sera limité aux sens gauche/droite et avant/arrière, par défaut "1" / 0/1

m_forward / Règle la rapidité des mouvements avant et arrière lorsqu'on bouge à la souris. Une valeur négative inverse les mouvements, défaut "0.25". / 0.25/?

in_joystick / Active ou désactive le joystick,par défaut "0". / 0/1

§ 7: Les réglages pour le mouvement.

Réglez vos déplacements.

[commande / Description / valeurs]

cl_run "1/0" - Active ou non le fait de toujours courir, défaut "1

Les 5 variables suivantes doivent être mises toutes sur "0" pour réduire les effets d'hésitations. Les valeurs négatives sont interdites dans les ligues.

cg_bobyaw / Effet de balancement horizontal quand on bouge / 0.00 à X

cg_bobroll / Effet de balancement horizontal quand on bouge. Par défaut "0.002" / 0.00 à X

cg_bobpitch / Effet de balancement vertical quand on bouge. Par défaut "0,002" / 0.00 à X

cg_bobup / Effet de balancement vertical quand on bouge. Par défaut "0,005" / 0.00 à X

cg_runroll / Effet de balancement. Par défaut "0,005" / 0.00 à X

cg_runpitch / Effet de balancement. Par défaut "0,002" / 0.00 à X

§ 8: Son.

L'oreille vous donnera des informations capitales, bruits de pas, une grenade qui s'amorce, un pack medic absorbé ou un coup de couteau... ou tout simplement le "bing" qui vous dit que vous touchez une tête.

[commande / Description / valeurs]

b_hitsounds / On entend un son quand on touche un adversaire. 0 = rien, 1 = tout, 2 = HS only / 0/1/2

b_chatsounds / active les sons quand un chat (non voice chat) apparait. / 0/1

b_shovesounds / sons quand un joueur en pousse un autre. / 0/1

b_goatsound / bruits quand vous prenez un uniforme. / 0/1

s_mixahead / par défaut "2". Plus la valeurs est basse, moins bon seras le son. / 2/?

s_khz / "22" ou "44", détermine la qualité de son, "44" est meilleur. / 22/44

s_volume / détermine le volume dans le jeu. / 0.0/1.0

s_musicvolume / La même chose pour la musique, je l'ai sur "0.0". / 0.0/1.0

in_midi / Active ou désactive les sons MIDI, par défaut "0". / 0/1

in_midichannel / Définit le canal MIDI, par défaut "1". / 1/?

in_mididevice "0/1" - Permet d'activer un périphérique MIDI, par défaut "0". / 0/1

in_midiport / Définit le numéro du port d'entrée MIDI, par défaut "1". / ?

s_separation / Permet d'ajuster l'équilibrage stéréophonique en entre la gauche et la droite, par défaut "0.5". / 0.1/?

§ 9: TJ.

Essentiellement des Cvars spécifiques au Trickjump. Un tutoriel TJ est prévu pour vous inculquer ou rappeler les fondamentaux de ce "sport". Le CSJ n'aura bientôt plus de secrets pour vous.

[Commande / Description Valeurs]

pmove_fixed / Quand le serveur est aussi sur "1", on saute plus haut. "1" absolument recommandé pour le jump mais conseillé sur "0" pour le frag ! / 0/1

b_tjg_ghostfx / choix du fantôme apres un trickjump. / 0/1/2/3/4

b_tjl_color / couleur de ce fantome. / green/white/red/blue/cyan/yellow

b_tjl_draw dessine la ligne parcouru par le fantome. / 0/1

b_tjl_showmaxspeed / affiche la vitesse maxi atteinte. / 0/1

b_tjl_stepsize / distance entre 2 points d'un ligne d'un fantome en trickjump. / 0/20

b_tjl_stoponnomove / arrete l'enregistrement du fantome quand vous ne bougez pas. / 0/1

§ 10: Divers.

Quelques bricoles diverses qui améliorent votre gestion du jeu par le PC.

[Commande / Description Valeurs]

b_debugfakebmodel / permet la corrections de bugs de scripts sur certains objets. / 0/1

b_backupcvars / si votre config n'est pas conforme a celle du serveur ou vous aller jouer, etpro sauvegardera votre ancienne config dans un fichier nommé cvarbackup000 puis 001 etc. en cas de "cvar restriction". / 0/1

cl_language / Sélectionne le langue de la partie multi de wolf, ("0" Anglais "1" Français "2" Allemand "3" Italien "4" Espagnol). 0/1/2/3/4

com_introplayed / Joue l'introduction au lancement du jeu. / 0/1

logfile / Sauvegarde automatique de la console / 0/1/2

cg_deferPlayers / "1" Fait en sorte que le téléchargement de nouveaux skins ou models ne s'effectue que lorsque vous mourrez, lorsque vous regardez les scores ou au chargement de la prochaine map, par défaut "1". / 0/1

handicap / Cette valeur permet à des joueurs très bons ou qui ont une connexion rapide de s'handicaper volontairement en réduisant leur niveau de vie maximum (par cran de 5 points de vie), par défaut "100". / 0/30

r_smp / Active ou non l'accélération multiprocesseur. NE PAS ESSAYER si vous n'avez pas un micro avec au moins 2 processeurs, car rtcw se réinitialise sans arrêt et oblige à faire un reboot!, par défaut "0". / 0/1

cg_nopredict / La valeur 1 désactive l'anticipation des données de jeu. C'est fort déconseillé... C'est simple, avec "1" comme valeur, votre jeu attendra une mise à jour du serveur avant de mettre à jour votre position dans le jeu. Résultat, vous allez vous retrouver avec deux fois plus de lag, par défaut "0". / 0/1

cg_smoothclients / Si actif, les mouvements des adversaire sont plus fluides, s'ils sont saccadés à cause d'un mauvais Ping. Doit aussi être activé par le serveur. / 0/1

b_antiwarp / permet de prévenir des déformation éventuelles du jeu. / 0/1

b_brokenlogtimestamps / utile si ET bug. toutes les commandes et actions effectuées par ce dernier seront sauvegardées dans un fichier .log. / 0/1

b_fixedphysics / fixation du bug des animations par les serveurs. / 0/1

b_flushitems / permet ou non que des objets s'enfonce un peu dans le sol. / 0/1

b_optimizePrediction / optimise les animations pour décharger la connexion. / 0/1

scr_conspeed / Temps d'ouverture de la console (9999 = immédiat) / 0/9999

cg_predictitems / Prédiction des déplacements / 0/1

§ 11: liste des codes couleurs.

Mettez de la couleurs à votre pseudo ou aux textes que vous affichez pour vous exprimer.

[code couleur = couleur sélectionnée]

^0 = Noir
^1 = Red
^2 = Green
^3 = Yellow
^4 = Blue
^5 = Cyan
^6 = Pink
^7 = White
^8 = Orange
^9 = Gray
^a = Orange

^b = Turquoise
^c = Purple
^d = Light Blue
^e = Purple
^f = Light Blue
^g = Light Green
^h = Dark Green
^i = Dark Red
^j = Claret
^k = Brown
^l = Light Brown
^m = Olive
^n = Beige
^o = Beige
^p = Noir
^q = Red
^r = Green
^s = Yellow
^t = Blue
^u = Cyan
^v = Pink
^w = White
^x = Orange
^y = Gray
^z = Orange
^/ = Beige
^* = Gray
^- = Olive
^+ = Foxy Red
^? = Dark Brown
^@ = Brown

Trucs et astuces pour autoexec et cfg.

Quelques bricoles sympa qui fonctionnent sur No Quarter, nitmod et ETpro.

Il existe diffèrent endroit d'où on peut respawn, mais seuls les spawn 1, 2 et 4 sont réellement intéressants

// choix de spawn rapide

bind INS "setspawnpt 0; echo ^1spawn 0; say_team ^bs^7p ^b0"
bind DEL "setspawnpt 1; echo ^1spawn 1; say_team ^bs^7p ^b1"
bind END "setspawnpt 2; echo ^1spawn 2; say_team ^bs^7p ^b2"
bind HOME "setspawnpt 3; echo ^1[^7spawn 3; say_team ^bs^7p ^b3"
bind PGUP "setspawnpt 4; echo ^1spawn 4; say_team ^bs^7p ^b4"
bind PGDN "setspawnpt 5; echo ^1spawn 5; say_team ^bs^7p ^b5"

Il faut mieux gérer la barre de sprint si on veut que ce soit efficace avec le script ci-dessous. Faute de quoi, la barre de sprint est vide au moment des duels.

//sprint en tirant
bind mouse1 "+vstr attack_on attack_off"
set attack_on "+attack; +sprint"
set attack_off "-attack; wait 1; -sprint; wait 1"

Les classes d'ingé médic et fieldops sont armées de pm, mon arme favorie.

// choix de classes

bind KP_INS "vstr medics"
bind KP_DEL "vstr engineer"
bind KP_END "vstr fieldops"
bind KP_DOWNARROW "vstr covertops"

set medics "class m 1; echo ^7--^b> C^7lasse ^bM^7edic; say_team ^7--^b> ^bM^7ed"
set engineer "class e 1; echo ^7--^b> C^7lasse ^bI^7ngenieur; say_team ^7--^b> ^bE^7ng"
set fieldops "class f 1; echo ^7--^b> C^7lasse ^bF^7ield Ops; say_team ^7--^b> ^bF^7o"
set covertops "class c 1; echo ^7--^b> C^7lasse ^bC^7overt Ops; say_team ^7--^b> ^bC^7ov"

Pour les amoureux des FFE, un p'tit coup de jumelle suffit..

// ffe direct

Bind b "+vstr FFE_0 FFE_1"
Set FFE_0 "+zoom"
Set FFE_1 "+attack; -attack; wait 1; wait 1; wait 1; wait 1; -zoom"

Par défaut le F12 appuyé met la démo en route mais rien pour l'arrêter si ce n'est tapé "/stoprecord" dans la console.

// bind de demo

bind F12 "vstr record"
set record "vstr rec"
set rec "record; echo ^bR^7ec : ^bO^7k; set record vstr norec"
set norec "stoprecord; echo ^bR^7ec : ^bS^7top; set record vstr rec"

Un screenchot artistique, sans arme ni HUD. nécessite des paramètre graphiques au taquet pour un bel effet.

//photo propre

bind p "cg_drawgun 0; cg_draw2d 0; cg_crosshairAlpha 0; wait 10; screenshotjpeg; vsay Cheer ^1>^0>^1FoTo ^8PrIsE^0<^1<; wait 10; cg_drawgun 1; cg_draw2d 1; cg_crosshairAlpha 1"

Un petit dernier pour la route: pour les fans de stats (sur le NQ même si ça marche, les stats: OSEF mais en ETpro ça peut être sympa de se voir s'améliorer ^^)

// Avoir le TOPSHOT et les STATS en même temps

bind n "+vstr Stats_1 Stats_0"Set Stats_1 "+stats ; +topshots"Set Stats_0 "-stats ; -topshots"

Hitbox

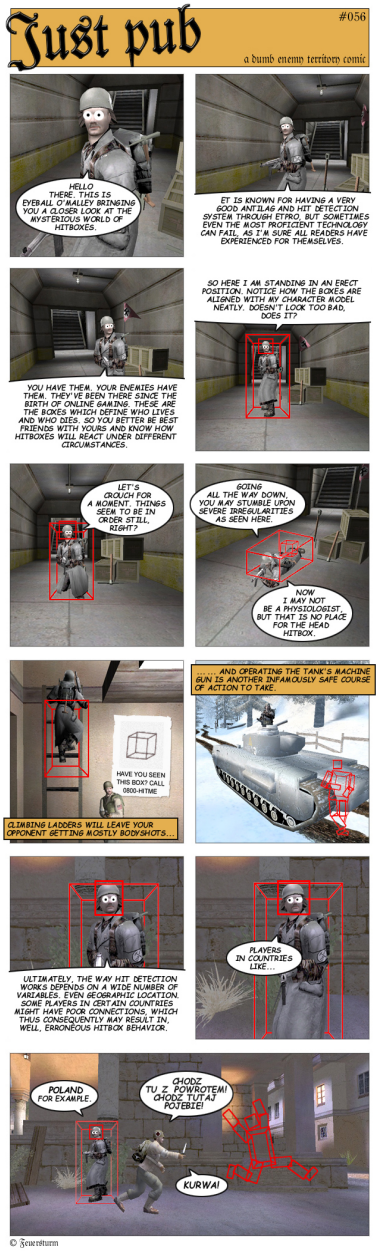
La Hitbox désigne les zones pouvant être touchées par balles, elle forment 2 parallélépipèdes autour du corps et de la tête.

Pour afficher les hitboxes, activez sur un serveur local sans Punkbuster, avec cheats activés en devmap, la cvar:

g_debugbullets 7

Code à essayer pour afficher les hitboxs, et se mettre en vue à la 3e personne:

/sv_pure 0
/g_gametype 2
/devmap <whatever map> //oasis, fueldump, battery, railgun, goldrush, radar
/r_showtris 1
/g_debugbullets 7
/cg_thirdperson 1 //vue à la 3ème personne
/cg_thirdpersonrange 100 //sur-élevé et éloigné du personnage pour voir les hitboxs
/cg_thirdpersonangle 180 //demi-tour à 180° de la cam pour se placer devant le personnage


Just pub
#056
a dumb enemy territory comic
HELLO THERE. THIS IS EYEBALL O'MALLEY BRINGING YOU A CLOSER LOOK AT THE MYSTERIOUS WORLD OF HITBOXES.
ET IS KNOWN FOR HAVING A VERY GOOD ANTILAG AND HIT DETECTION SYSTEM THROUGH ETPRO, BUT SOMETIMES EVEN THE MOST PROFICIENT TECHNOLOGY CAN FAIL, AS I'M SURE ALL READERS HAVE EXPERIENCED FOR THEMSELVES.
YOU HAVE THEM. YOUR ENEMIES HAVE THEM. THEY'VE BEEN THERE SINCE THE BIRTH OF ONLINE GAMING. THESE ARE THE BOXES WHICH DEFINE WHO LIVES AND WHO DIES. SO YOU BETTER BE BEST FRIENDS WITH YOURS AND KNOW HOW HITBOXES WILL REACT UNDER DIFFERENT CIRCUMSTANCES.
SO HERE I AM STANDING IN AN ERECT POSITION. NOTICE HOW THE BOXES ARE ALIGNED WITH MY CHARACTER MODEL NEATLY. DOESN'T LOOK TOO BAD, DOES IT?
LET'S CROUCH FOR A MOMENT. THINGS SEEM TO BE IN ORDER STILL, RIGHT?
GOING ALL THE WAY DOWN YOU MAY STUMBLE UPON SEVERE IRREGULARITIES AS SEEN HERE.
NOW I MAY NOT BE A PHYSIOLOGIST, BUT THAT IS NO PLACE FOR THE HEAD HITBOX.
HAVE YOU SEEN THIS BOX? CALL 0800-HITME
CLIMBING LADDERS WILL LEAVE YOUR OPPONENT GETTING MOSTLY BODYSHOTS...
..... AND OPERATING THE TANK'S MACHINE GUN IS ANOTHER INFAMOUSLY SAFE COURSE OF ACTION TO TAKE.
ULTIMATELY, THE WAY HIT DETECTION WORKS DEPENDS ON A WIDE NUMBER OF VARIABLES. EVEN GEOGRAPHIC LOCATION. SOME PLAYERS IN CERTAIN COUNTRIES MIGHT HAVE POOR CONNECTIONS, WHICH THUS CONSEQUENTLY MAY RESULT IN, WELL, ERRONEOUS HITBOX BEHAVIOR.
PLAYERS IN COUNTRIES LIKE...
POLAND FOR EXAMPLE.
CHODZ TU, Z POWROTEM! CHODZ, TUTAJ POTEBIE!
KURWA!
© Feuersturm

Wolf ET for Ever!

Remerciements:

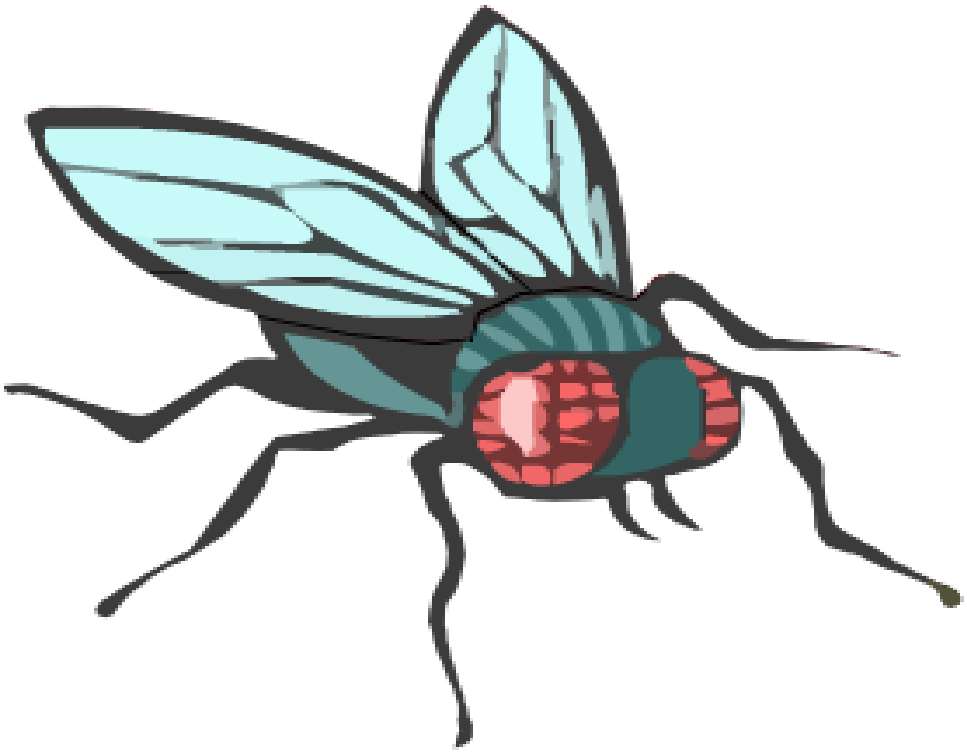
Merci à tous ceux qui ont contribué à la création de tous ces tutoriels et explications:

-RaZiel, qui a fortement contribué en anglais avec etigwane.com (site fermé)
-L'équipe qui a traduit en partie le travail de RaZiel en créant etigwane.be (site fermé)
-L'équipe de ET.fr et Wolfarea.fr pour le wiki (sites fermés mais le wiki est encore valable)
-L'équipe KDM qui m'ont permis de continuer le travail d'etigwane.be en particulier:

Domrod93, Wawannee, !Fred, L*thal qui m'ont appris plein de choses;

-Tout ceux qui ont et qui continuent à jouer à ce jeu et qui par leur curiosité ont contribué à la création de mes propres tutoriels,
-Tout ceux que j'oublie...

Brika.



Fin du 1er volume.